

JURNAL KAJIAN MEDIA

Vol. 1 No. 1	Juni 2017	Halaman 1 - 15
--------------	-----------	----------------

Hyperreality: Pemaknaan dalam Penggunaan Game Pokemon Go

Oleh:

Michael Tuela

Mahasiswa Program Studi S1 Ilmu Komunikasi Universitas dr. Soetomo

Daniel Susilo

Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas dr. Soetomo

michaeltuela@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hiperrealitas dalam fenomena game Pokemon Go. Untuk mengetahui lebih dalam bagaimana pengaruh penggunaan teknologi *augmented reality* pada sebuah game Pokemon Go dan juga sudut pandang pemain game Pokemon Go yang ikut merasakan fenomena game Pokemon Go dan serta pemahaman pemain game Pokemon terhadap game Pokemon Go. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan metode penelitian kualitatif yang merupakan metode yang digunakan untuk menjelaskan dan menggambarkan fenomena – fenomena yang terjadi dengan paradigma fenomenologi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dan wawancara mendalam. Teknik analisis data menggunakan metode pendekatan fenomenologi transendental Husserl yang terdiri dari objek (benda/fenomena), kesengajaan, noema, noesis, intersubjektif, intuisi, dan juga makna/esensi objek. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hiperrealitas yang terdapat pada fenomena game Pokemon Go ialah dimana pemain game Pokemon Go merasa sedang berada pada dunianya sendiri dimana terdapat banyak *monster – monster* pokemon serta arena – arena bermain seperti *pokestop* dan juga *gym* dan para pemain dengan sesuka hati melakukan aktivitas mereka di dunia permainan mereka sendiri, dimana makna, tanda, kode sudah tidak berlaku lagi.

Kata Kunci: Pokemon Go, Hiperealitas, Makna

ABSTRACT

This study aims to determine hyperreality in gaming phenomenon Pokemon Go. To find out more about how to influence the use of augmented reality technology in a Pokemon game Go and also the standpoint of game players who shared Pokemon Go. This research approach uses qualitative research methods approach is the approach used to explain and describe the phenomenon - a phenomenon that occurs with the paradigm of phenomenology. Data collection techniques used were observation and in-depth interviews. Data were analysed using the method of transcendental Husserl's phenomenological approach that consists of objects (objects/phenomena), the deliberate, noema, noesis, intersubjective, intuition, and

also meaning/essence of the object. Results from this study showed that hyperreality contained on the gaming phenomenon Pokemon Go is where players game Pokemon Go feel in your own world where there are a lot of monsters - monsters Pokemon as well as the arena - playing field as pokestop and also a gym and the players at will conduct their activities in their game world, where meanings, signs, code is no longer valid

Keywords: Pokemon Go, Hyperreality, Meaning

PENGANTAR

Game Pokemon Go merupakan game yang dikembangkan dari serial kartun Pokemon dan kemudian menjadi fenomena sosial di pertengahan tahun 2016. Efek nostalgia merupakan salah satu alasan mengapa game ini menjadi fenomenal. Selain efek nostalgia, penggunaan teknologi pada game ini yang menjadi alasan utama game Pokemon Go menjadi fenomena di kalangan masyarakat.

Dalam permainan game Pokemon Go, game ini sengaja dibuat seperti yang serial kartun Pokemon Go. Sebagai contoh pada serial anime pokemon, tokoh karakter anime harus berjalan dan berkeliling untuk mencari, menangkap, serta mengumpulkan karakter monster pokemon. Sama halnya yang ada pada game Pokemon Go, pemain game ini diharuskan berjalan dan berkeliling untuk mencari, menangkap, serta mengumpulkan karakter monster pokemon yang muncul di sekitar lingkungan pemain berada, diberbagai tempat – tempat umum, tempat – tempat wisata, dan kemudian mempertandingkan karakter monster pokemon pada sebuah arena pertandingan atau istilah yang dalam game Pokemon Go ialah *Gym*.

Penggunaan teknologi visual yang berbasis *augmented reality* pada game Pokemon Go, mampu membuat pemain game Pokemon Go merasakan sensasi baru dalam bermain game. Hal ini dikarenakan pemain game dibuat seakan – akan sedang berjumpa, menangkap, dan mempertarungkan karakter monster pokemon yang ada pada game pokemon Go, dimana karakter monster pokemon inilah yang merupakan sebuah objek visual yang dihasilkan oleh teknologi *augmented reality* kemudian ditambahkan serta di tampilkan dalam dunia nyata melalui perangkat *smartphone*.

Chehimi et al (2007,1) dalam Adha (2013:11) mengungkapkan bahwa *augmented reality* menggambarkan teknologi yang memungkinkan pengguna untuk melihat serta berinteraksi dengan komputer *virtual* yang dihasilkan konten *wich* ditumpangkan pada dunia nyata (fisik). Teknologi *augmented reality* berbeda dari teknologi *virtual reality*. *Augmented reality* hanya menambahkan benda maya dalam kehidupan nyata ataupun melengkapi kenyataan, selain itu juga berpotensi menghilangkan benda – benda yang sudah ada. Sedangkan *virtual reality* sepenuhnya menggantikan realitas atau kenyataan.

Pengaruh dari kemajuan teknologi mampu untuk mempengaruhi hampir dari seluruh sudut pandangan kehidupan manusia, kegiatan, dan juga aktivitas manusia. Kearsley berpendapat bahwa, teknologi adalah suatu praktik pengaplikasian hasil penelitian, dan bisa berbentuk sebuah alat atau metode. Teknologi komunikasi dan juga informasi merupakan salah satu teknologi yang sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia. Bukan hanya mempengaruhi cara manusia dalam hal berkomunikasi, tetapi juga mempengaruhi pola komunikasi manusia. McLuhan dalam (West & Turner 2007, 460) mengatakan, bahwa kita memiliki hubungan yang simbiotik dengan mediasi teknologi, kita menciptakan teknologi, dan kemudian teknologi tersebut merubah kita. Sama halnya yang terjadi pada fenomena game Pokemon Go, teknologi yang digunakan pada game Pokemon Go, mampu merubah kebiasaan seseorang dalam bermain game, yang biasanya hanya bersantai – santai dan terpaku pada perangkat *smartphone* ketika bermain game, menjadi harus berjalan untuk memainkan game Pokemon Go.

Teknologi yang digunakan dalam game Pokemon Go, merupakan contoh dari sisi lain masyarakat maya atau *cybercommunity*. Pada awalnya, *cybercommunity* merupakan sebuah bayangan manusia tentang dunia lain yang lebih maju dan berkembang dari dunia saat ini. Jacques Ellul dalam Bungin (2006, 177) mengatakan, kalau kita mau menggambarkan zaman ini, maka gambaran yang terbaik untuk dijelaskan mengenai suatu realitas masyarakat adalah masyarakat dengan sistem teknologi yang baik atau masyarakat teknologi, sedangkan Denis Goulet mengatakan, untuk mencapai masyarakat teknologi maka suatu masyarakat harus memiliki sistem teknologi yang baik.

Perkembangan teknologi yang terus – menerus inilah yang mampu menciptakan realitas dalam dunia *virtual*. Dalam dunia *virtual* menawarkan sebuah kenyamanan dan kesenangan hidup yang lebih tinggi dibandingkan dengan dunia realitas. Salah satu realitas yang dihasilkan teknologi dalam dunia maya ialah realitas *virtual*. Sherry Turkle melukiskan realitas *virtual* dalam (Lubis, 2014, 185), menurutnya realitas visual memberikan gambaran kehidupan yang lebih nyata dibandingkan dengan kehidupan nyata itu sendiri. Teknologi telah mengubah cara berpikir manusia akan lingkungannya, serta telah membuat sesuatu yang fantasi menjadi nyata.

Baudrillard dalam Lubis (2014, 180) mengemukakan bahwa kita sekarang hidup dalam satu era yang disebut era simulasi atau zaman dimana keaslian dan dunia kultural yang cepat lenyap. Di dalam dunia simulakra atau simulasi, yang asli, real, palsu, dan juga yang semu, tidak dapat lagi dibedakan secara tegas. Yang nyata lenyap karena longSORan simulasi yang muncul hanyalah realitas yang mengatasi real (*Hyperreality*). Pada masa sekarang, seni, tiruan, tidak selalu dianggap rendah dari yang asli atau simulasinya. Sebuah objek dapat mewakili realitas dari penandanya, yang mempunyai makna atau penanda tertentu. Dalam hal ini, realitas merupakan referensi dari penanda, akan tetapi bisa juga terjadi bahwa sebuah objek sama sekali tidak mengacuh pada satu

referensi atau realitas tertentu, karna objek itu sendiri merupakan fantasi atau halusinasi yang telah menjadi realitas, inilah yang dikatakan dengan hiperrealitas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *hiperrealty*: pemaknaan dalam penggunaan game Pokemon Go. Hal ini dikarenakan adanya hiperrealitas yang dialami oleh pengguna game Pokemon Go terhadap pemaknaan terhadap objek – objek yang terdapat pada game Pokemon Go. Hiperrealitas tersebut dihasilkan dari penggunaan teknologi visual augmented reality pada Pokemon Go, yang menggabungkan objek visual dengan lingkungan nyata hingga memunculkan konsep simulakra dan simulasi di dalam game Pokemon Go, serta merubah cara berpikir dan sudut pandang pengguna game Pokemon Go terhadap objek – objek yang terdapat pada game Pokemon Go.

Pendekatan yang dilakukan untuk mengetahui hiperrealitas pemaknaan terhadap pengguna game Pokemon Go menggunakan paradigma fenomenologi transendental Husserl yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemaknaan pengguna game Pokemon Go terhadap objek – objek yang terdapat pada game Pokemon Go.

Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani "*Phainomai*" yang berarti "menampak". *Phainomenon* merujuk pada "yang menampak". Fenomena tiada lain adalah fakta yang disadari, dan masuk ke dalam pemahaman manusia. Jadi suatu objek itu ada dalam relasi dengan kesadaran. Fenomena bukanlah dirinya seperti tampak secara kasat mata, melainkan justru ada di depan kesadaran, dan disajikan dengan kesadaran pula. Berkaitan dengan ini maka fenomenologi merefleksikan pengalaman langsung manusia, sejauh pengalaman itu secara intensif berhubungan dengan suatu objek. (Kuswarno, 2009,1)

Menurut The Oxford English Dictionary dalam Kuswarno (2009,1), fenomenologi adalah (a) *the science of phenomena as distinct from being (ontology)*, dan (b) *division of any science which describes and classifies its phenomena*. Kuswarno (2009,1) menyimpulkan fenomenologi sebagai disiplin mengkaji fenomena yang dibedakan dari sesuatu yang sudah menjadi, atau disiplin ilmu yang menjelaskan dan mengklasifikasikan fenomena, atau studi tentang fenomena. Tujuan utama fenomenologi yaitu untuk mempelajari bagaimana fenomena ini dialami dalam kesadaran, pikiran, dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara estetis. Kuswarno (2009, 2). Penelitian dalam fenomenologi sendiri bertujuan untuk mengetahui dunia dari sudut pandang orang yang mengalaminya secara langsung atau berkaitan dengan sifat-sifat alami pengalaman manusia, dan makna yang ditempelkan padanya (Kuswarno, 2009,35).

Pada tahun 1764, istilah fenomenologi diperkenalkan oleh Johan Heinrich Lambert, untuk menunjuk pada Teori Penampakan. Teori ini bersama dengan teori kebenaran, logika, dan semiotika, merupakan empat disiplin filosofisnya. Lambert ialah

filsuf asal Jerman yang juga sezaman dengan Kant, ialah orang yang pertama kali membicarakan masalah ini dengan memberi nama fenomenologi. Ia menggunakan istilah fenomena (*phenomenon*) bagi gambaran khayal dari pengalaman manusia, dan kemudian mengartikan fenomenologi (*phenomenology*) sebagai “teori tentang khayalan”, sementara Kant memberi arti baru dan lebih luas terhadap fenomena. Kant membedakan antara objek dan kejadian yang kelihatan dalam pengalaman kita dengan objek dan kejadian yang berada dalam dirinya sendiri serta tidak kelihatan dalam gejala-gejala yang kita tangkap dengan indra; yang pertama disebut fenomena atau *phenomenon*, sedangkan yang berikutnya disebut *neumena* atau *noumenon* (Sobur 2014, 16 -17).

Fenomena merupakan rangkaian kejadian atau peristiwa yang dapat diamati lewat kacamata ilmiah atau lewat disiplin ilmu tertentu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, fenomena merupakan hal-hal yang dapat disaksikan oleh panca indra dan dapat diterangkan serta dinilai secara ilmiah. Banyak macam- macam dari fenomena, salah satunya adalah fenomena yang dihasilkan dari perkembangan teknologi.

Fenomena *game* Pokemon Go di pertengahan tahun 2016 merupakan salah satu contoh fenomena sosial yang disebabkan perkembangan teknologi. Diketahui instalasi aplikasi *game* Pokemon Go pada *smartphone* mencapai sepuluh juta lebih instalasi. Banyaknya jumlah instalasi *game* Pokemon Go ini, menunjukkan banyaknya masyarakat yang memainkan *game* ini. Fenomena *game* Pokemon Go yang melanda masyarakat menyebabkan banyaknya pemain *game* yang dijumpai di jalan-jalan atau disuatu tempat-tempat khusus dimana mereka berkumpul dengan satu tujuan yang sama untuk memainkan *game* Pokemon Go tersebut.

Peneliti menggunakan lima *key informan* guna melakukan penggalian informasi pemaknaan penggunaan *Game* Pokemon Go. Peneliti turut serta bermain Pokemon Go dengan informan untuk mendapatkan pemaknaan menyeluruh mengenai konsep – konsep pemaknaan dalam Pokemon Go.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metodologi penelitian fenomenologi dengan pendekatan kualitatif menurut Deddy Mulyana. Metodologi fonomenologi yang digunakan peneliti berupaya menjelaskan makna dari *game* pokemon go serta pengalaman yang dirasakan pemain *game* pokemon go dalam sebuah fenomena. .

Sedangkan untuk lokasi, peneliti menggunakan lokasi penelitian di Surabaya dengan memperhatikan individu yang akan dijadikan informan, baik seseorang atau mereka yang dapat memberikan penjelasan dengan baik. Subjek pada penelitian ini adalah, beberapa dari pemain *game* pokemon go dari beberapa kalangan dan juga usia.

Dalam studi fenomenologi kriteria informan yang baik adalah “semua individu yang diteliti mewakili orang – orang yang mengalami fenomena” Creswell dalam Kuswarno (2009, 97). Jadi lebih tepat memilih informan yang benar – benar ikut merasakan fenomena *game* pokemon go, dengan kata lain ikut memainkan *game* pokemon go tersebut, agar mampu mengartikulasikan pengalaman dan pandangannya tentang sesuatu yang akan dipertanyakan.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih lima orang informan yang akan dilibatkan dalam proses wawancara. Nama – nama dari informan yang digunakan dalam penelitian ini adalah nama – nama yang sebenarnya, oleh karena informan tersebut tidak keberatan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Berikut nama – nama dan background dari informan yang peneliti gunakan sebagai informan kunci: (1) Jonathan Cornelius M.F (27 Tahun, Pekerja), (2) Alif Nurohman (28 Tahun, Pekerja), (3) Doni Eka Purnomo (21 Tahun, Mahasiswa), (4) Ricky Ardiansyah (17 Tahun, Pelajar), (5) Anang Abdul Rokhim (17 Tahun, Pelajar)

Dalam pengumpulan data penelitian, peneliti menggunakan teknik berupa observasi lapangan. Dalam observasi lapangan ini, peneliti menggunakan partisipasi moderat, dengan kata lain peneliti ikut terlibat dalam beberapa kegiatan, tetapi tidak semuanya yang bertujuan untuk mendapatkan informasi serta data yang akurat. Selain itu peneliti melakukan wawancara yang bertujuan untuk mengambil data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden. Dalam proses pengambilan data ini, dapat dilakukan dengan cara berbincang – bincang secara tatap muka dengan informan atau responden.

DISKUSI

Konsep Cyber-community pada Pengguna *Game* Pokemon Go

Perkembangan teknologi yang begitu cepat hingga mencakup banyak aspek kehidupan manusia, telah mampu mengubah bentuk masyarakat, dari masyarakat dunia lokal hingga menjadi masyarakat dunia global, sebuah dunia yang kelihatan nyata dan jelas terhadap perkembangan informasi, transportasi, serta teknologi yang begitu cepat dan begitu besar pengaruhnya dalam peradaban manusia. Selain mampu menciptakan masyarakat dunia global, secara materi, perkembangan teknologi mampu untuk memperluas ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat, sehingga tidak disadari, perkumpulan manusia sudah hidup di dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya atau *cybercommunity*.

Masyarakat nyata dalam Bungin (2006, 164) merupakan sebuah lingkungan masyarakat yang secara inderawi dapat dirasakan sebagai sebuah kehidupan nyata, dimana hubungan-hubungan sosial sesama anggota masyarakat dibangun melalui

penginderaan; Sedangkan kehidupan masyarakat maya atau *cybercommunity*, yaitu sebuah kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung diindera melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas.

Masyarakat maya atau yang dikenal dengan sebutan *cybercommunity* juga saling berhubungan dengan dunia maya atau *cyberspace*. Dalam Severin-Tankard (2009,445) menyimpulkan dunia maya ialah realita yang terhubung secara global, didukung komputer, berakses komputer, multidimensi, artifisial, atau *virtual*. Yang dimaksud dalam realita ini,yaitu dimana setiap komputer adalah sebuah jendela, terlihat atau terdengar objek-objek yang bukan bersifat fisik dan bukan mewakili objek-objek fisik, namun lebih merupakan gaya, karakter, dan aksi pembuatan data, pembuatan informasi unik.

Cybercommunity yang merupakan buatan dari manusia, juga menggunakan semua metode dari kehidupan masyarakat nyata menjadi sebuah model yang kemudian mengembangkannya di dalam aspek-aspek kehidupan maya. Dalam Bungin (2006, 165), metode kehidupan masyarakat nyata yang digunakan di dalam kehidupan masyarakat maya seperti membangun interaksi sosial dan kehidupan kelompok, membangun stratifikasi sosial, membangun kebudayaan, membangun pranata sosial, membangun kekuasaan, wewenang dan kepemimpinan, membangun sistem kejahatan dan kontrol-kontrol sosial, dan sebagainya.

Pada fenomena game Pokemon, penggunaan teknologi pada zaman sekarang juga mencerminkan bagaimana masyarakat selalu membutuhkan teknologi serta selalu hidup berdampingan. Begitupun dalam sebuah game, teknologi telah mampu membuat masyarakat nyata menjadi *cybercommunity* dimana masyarakat saling berkomunikasi dan melakukan aktivitas pada dunia maya yang diciptakan oleh teknologi.

Dari kelima informan yang peneliti lakukan wawancara, mereka menyukai kehidupan bermain yang berkelompok, dan mereka yang sebelumnya tidak saling berkenalan satu dengan yang lain berkumpul dalam dunia maya yang disebut *gym* dan membentuk komunitas untuk saling mempertahankan *gym* yang mereka rebut. Realitas yang terjadi dalam komunitas mereka bukan realitas komunitas nyata, namun menjadi realitas maya yang seolah – olah membuat mereka berkumpul mempertahankan *gym* yang mereka miliki.

Konsep Simulakra dan Simulasi Baudrillard dalam Pokemon Go

Baudrillard dalam Lubis (2014,180) mengemukakan bahwa saat ini, kita sekarang ini hidup di satu era yang ia sebut era Simulasi atau zaman dimana keaslian dan dunia kultural yang cepat lenyap. Simulasi adalah penghilangan antara yang *real* dengan yang imajiner, yang nyata dengan yang palsu. Dunia simulasi merupakan dunia yang dibentuk oleh berbagai hubungan tanda dan kode secara acak tanpa acuan yang jelas. Hubungan ini melibatkan tanda *real* (fakta) yang terbentuk melalui proses tiruan, serta tanda semu (citra) yang tercipta dari proses tiruan.

Simulakra dan Simulasi memiliki perbedaan yang tipis. The Oxford English Dictionary dalam Lubis (2014,180), memberikan pengertian simulakra yaitu aksi atau tindakan menirukan dengan maksud menipu. Kemudian juga dikemukakan penjelasan lain; asumsi atau penampilan palsu, kemiripan permukaan, tiruan permukaan. Rancangan simulasi seperti ini bisa dicontohkan dengan simulasi sebagai tiruan dari pesawat terbang ketika seorang calon pilot belajar menerbangkan pesawat terbang melalui tiruannya. Sedangkan simulakra didefinisikan sebagai “sebuah gambaran material” dibuat sebagai sebuah perwakilan dari beberapa orang atau sesuatu. Sesuatu disini adalah sesuatu yang hanya memiliki bentuk atau penampilan tertentu, tanpa memiliki substansi, hanya gambaran yang kurang menunjukkan sesuatu yang *real*.

Dalam dunia simulakra atau simulasi ini, kita tidak dapat membedakan lagi secara tegas mana yang asli, *real*, palsu, juga yang semu. Kesatuan dari berbagai realitas inilah yang disebut Baudrillard dengan simulakra. Realitas simulakra inilah yang menjadi bagian kehidupan sehari-hari masyarakat. Simulakra sendiri merupakan perpaduan dari nilai, fakta, tanda, citra, dan kode. Pada realitas ini tidak lagi ditemukan referensi atau representasi kecuali simulakra itu sendiri, Lubis (2014,174). Di era sekarang, yang terdapat hanya dalam angan-angan, yang tiruan, dan yang asli saling bercampur baur. Konsep simulakra menjadi konsep penting sebagai akibat dari perkembangan teknologi sekarang ini, terutama dengan berkembangnya tiruan mekasnis dan juga produksi elektronik dunia virtual

Pada era Simulakra, nilai guna, fungsi, dan nilai tukar dari suatu barang telah tergantikan oleh nilai tanda dan nilai simbolik, oleh sebab itu nilai kegunaan atau fungsi benda (komoditas) sekarang ini menjadi tidak terlalu berarti di hadapan nilai tanda, nilai simbolik, dan dalam dunia citraan. Tanda inilah yang meminggirkan sifat-sifat objek fisik sejalan dengan prioritas konotasi simboliknya. Pada akhirnya yang *real* dibuat menjadi tidak nyata oleh *hyperreal*, dan simulasi menjadi lebih benar dari kebenaran, Lubis (2014,185).

Teknologi *augmented reality* pada *game game* Pokemon Go, memunculkan konsep simulakra dan simulasi. Simulakra dan simulasi pada *game* Pokemon Go yang dihasilkan oleh teknologi *augmented reality* dapat digambarkan ketika seseorang sedang menangkap karakter *monster* yang ada pada *game* Pokemon Go. Dimana aktivitas menangkap *monster* merupakan simulasinya, dikarenakan pemain *game* Pokemon Go dibuat seakan-akan sedang menangkap *monster* yang ada disekitarnya, sama seperti yang ada pada serial Pokemon ketika karakter manusia sedang menangkap

monster yang berada disekitarnya. Objek maya (*monster*) yang ditambahkan pada *game* Pokemon Go inilah yang merupakan simulakra pada *game* Pokemon Go. Sebagai contoh pemain *game* Pokemon Go sedang menangkap *monster* yang berbentuk ikan yang berada didalam sebuah panci, realitasnya tidak terdapat ikan di dalam panci tersebut, akan tetapi pengaruh teknologi *augmented reality* mampu memunculkan tiruan dari seekor ikan yang sedang berada didalam panci tersebut jika dilihat melalui layar *smartphone*, dimana tiruan *monster* yang berbentuk ikan tersebut merupakan simulakra dari *game* Pokemon Go.

Kesengajaan, Noema, Noesis, dan Intuisi Pengguna *Game* Pokemon Go

Terkadang kebiasaan dari banyak orang dalam melakukan sesuatu di dasari dengan namanya kesengajaan. Banyak faktor-faktor yang membuat orang-orang dengan sengaja melibatkan diri terhadap sesuatu peristiwa ataupun objek yang berada disekitarnya antara lain, kertertarikan, persepsi, memori, harapan dan lain-lain. Kesengajaan selalu berhubungan dengan namanya kesadaran. Seperti Bretano dan Husserl dalam (Kuswarno, 2009, 40) yang saling sepakat bahwa kesengajaan selalu berhubungan dengan kesadaran. Kesengajaan adalah proses internal dalam diri manusia yang berhubungan dengan objek tertentu. Jadi, jika disimpulkan kebanyakan dari orang-orang sengaja melakukan sesuatu, maka hal tersebut tentu didasari karena mereka sadar sedang melakukan tindakan kesengajaan. Begitu juga dalam fenomena *game* Pokemon Go, pemain-pemain *game* tersebut dengan sengaja terlibat dalam fenomena tersebut. Pemain *game* tersebut dengan sengaja ikut memainkan *game* Pokemon Go yang didasari oleh ketertarikan dan rasa penasaran mereka. Kelima Informan menuturkan kesengajaan mereka didorong oleh merebaknya pemberitaan di media sosial mengenai peluncuran aplikasi ini di ponsel pintar mereka. Kesengajaan yang bermula dari rasa ingin tahu dialami oleh kelima orang informan dan membentuk persepsi dalam benak informan bahwa aplikasi *game* ini menarik untuk dimainkan.

Noema merupakan deskriptif objektif, tergantung bagaimana objek itu terlihat oleh panca indera, sedangkan noesis merupakan sisi ideal objek dalam pemikiran manusia, bukan objek yang sebenarnya. Maksud dari noema dan noesis sendiri dapat diartikan bagaimana cara seseorang berpikir ketika melihat dan memaknai suatu objek yang biasanya dilihatnya dan memaknainya dengan makna yang tidak terlepas dari objek tersebut kemudian makna objek tersebut akan berubah didalam pikiran ketika seseorang sedang berada pada dunia yang tidak sebenarnya. Dunia yang tidak sebenarnya dapat diartikan dengan dunia maya atau dunia permainan. Proses perubahan yang terjadi di dalam pikiran seseorang inilah yang dikatakan proses perubahan noema ke noesis. Hal ini serupa dengan yang dialami oleh pemain *game* Pokemon Go ketika melihat objek-objek seperti masjid, gereja, tempat-tempat wisata

yang dalam *game* pokemon go objek-objek tersebut dijadikan sebuah *pokestop* dan juga *gym*.

Proses perubahan noema menjadi noesis tidak lepas dari bantuan intuisi. Intuisi. Dengan kata lain intuisi itu sendiri yang mengubah noema menjadi noesis. Intuisi sendiri merupakan aktivitas kesadaran, sehingga realitas itu tampak. Dunia nyata di kontuisi oleh kesadaran. Dengan kata lain, intuisi sendiri semacam konstruksi dalam kesadaran manusia. Sebagai contoh, ketika seseorang melihat suatu objek yang kelihatan pada indera selalu hanya sebagian, objek tersebut nampak dari mana orang itu melihat. Akan tetapi kesadaran yang dimiliki seseorang melakukan kontuisi sehingga dapat menyadari tentang kemungkinan bentuk objek jika dilihat dari sisi yang lain. Kontuisi sendiri merupakan hal yang dilihat dari sudut pandang subjek, memaknakan dunia dan alam semesta yang dialami

Sama halnya dengan yang ada pada *game* Pokemon Go. Ketika berada pada dunia nyata, pemain Pokemon Go dalam berpikir ketika melihat maupun mendengar tempat-tempat umum ataupun tempat-tempat ibadah seperti masjid, gereja, dan lain-lain, pemain *game* Pokemon Go akan berpikir dari sisi mereka melihat dan mendengar bahwa tempat-tempat ibadah maupun tempat-tempat umum tersebut hanyalah sebuah tempat-tempat ibadah atau tempat-tempat umum seperti realitas yang ada. Akan tetapi ketika pemain *game* Pokemon Go berada pada dunia *game* Pokemon Go, mereka akan melihat tempat-tempat ibadah maupun tempat-tempat umum dari sisi yang berbeda. Mereka akan berpikir bahwa tempat-tempat umum atau tempat-tempat ibadah tersebut merupakan sebuah tempat yang dinamakan dengan *pokestop* dan juga *gym* pada *game* Pokemon Go.

Intersubjektif Dalam *Game* Pokemon Go

Susilo (2017: 64) menjelaskan bahwa dalam diskursus mengenai tindakan sosial, hakikat intersubjektivitas dan pembentukan pengetahuan secara sosial berhubungan secara langsung pembentukan makna. Intersubjektif juga turut dipengaruhi oleh empati yang dimiliki seseorang terhadap orang lain. Tiap makhluk hidup selalu hidup berdampingan, terlebih lagi manusia yang saling hidup berdampingan satu sama lain, saling bersosialisasi, berkomunikasi untuk terus saling memahami, serta berbagi pengalaman satu sama lain. Pengalaman seseorang tentang orang lain muncul sejalan dengan pengalaman orang lain kepada seseorang.

Dalam fenomena *game* Pokemon Go, intersubjektif hadir didalam pengalaman – pengalaman setiap pemain *game* Pokemon Go. Ketika bermain *game* Pokemon Go, pemain pasti merasakan pengalaman baru dalam bermain *game* Pokemon Go seperti, menangkap *monster* pokemon yang belum dimiliki, dan lain sebagainya. Pengalaman inilah yang saling diceritakan oleh para pemain *game* Pokemon Go

disaat berkumpul satu sama lain atau sedang bermain *game* Pokemon Go bersama – sama.

Hubungan intersubjektif informan Jonathan dan Informan Alif terlihat pada tindakan sosial yang mereka lakukan kepada sesama pemain *game* Pokemon Go. Dimana Jonathan serta Alif sama – sama memberikan informasi kepada sesama pemain *game* Pokemon Go serta berbagi pengalaman bermain mereka.

Jonathan mengatakan ketika sedang kumpul – kumpul bersama komunitas *game* Pokemon Go sering berbagi cerita kepada teman – teman komunitasnya tentang pokemon apa saja yang sudah di dapat, mendapatkan *monster* pokemon dimana, kekuatan dari *monster* pokemon yang di dapat berapa , serta masih banyak lagi.

Seperti halnya yang diungkapkan informan Jonathan, Alif, Doni, Ricky, dan juga Anang. Mayoritas informan menyampaikan bahwa ketika lagi bersama – sama teman bermain *game* Pokemon Go, serta bertemu sesama pemain *game* Pokemon Go, mereka akan saling berbagi cerita satu sama lainnya, berbagi pengalaman bermain yang mereka sudah lewati.

Informan Jonathan dan juga Informan Doni merupakan sesama pemain *game* Pokemon Go. Realitasnya, informan Jonathan juga merupakan teman gereja dari Informan Doni. Meskipun mereka berdua adalah teman satu gereja, akan tetapi mereka tidak pernah bersama memainkan *game* Pokemon Go dilihat dari kawasan tempat bermain *game* Pokemon mereka sudah sangat berbeda.

Ada kesamaan intersubjektif antara informan Jonathan dan juga Informan Doni ketika mereka sedang memainkan *game* Pokemon Go. Dimana ketika memainkan *game* tersebut mereka sama – sama berbagi pengalaman dan cerita kepada teman – teman mereka.

Hanya ada sedikit saja perbedaan daari jawaban yang diberikan informan Doni, dimana dia saat ketemu teman – temannya yang ikut memainkan *game* Pokemon Go, Doni diajak oleh temannya untuk bertarung bersama pada sebuah *gym*. Perbedaan lain juga yang timbul antara informan Jonathan dan juga informan Doni hanyalah informan Doni lebih sering memainkan *game* ini hanya seorang diri, sedangkan informan Jonathan memainkan *game* Pokemon Go bersama teman – teman komunitas *game* Pokemon Go dimana Jonathan bergabung.

Realitas yang ada pada informan Jonathan dan juga informan Ricky, Jonathan merupakan seorang pekerja serta telah memainkan *game* Pokemon Go dimulai pada waktu *game* Pokemon Go sedang *booming* dikalangan masyarakat, sedangkan Ricky merupakan seorang pelajar yang masih duduk di bangku Sekolah Menengah Atas yang baru mulai memainkan *game* Pokemon Go sekitar satu bulanan. Ricky

juga dalam bermain *game* ini lebih cenderung pasif dibandingkan Jonathan yang lebih aktif mencari *monster* pokemon serta *pokestop* dan juga *gym*.

Persamaan intersubjektif dari antar informan ini terlihat dari tindakan sosial mereka ketika bertemu teman – temannya yang juga ikut memainkan *game* Pokemon Go. Persamaan ini terlihat dari jawaban mereka yang mengatakan ketika ketemu teman – teman mereka yang ikut memainkan *game* Pokemon Go yang mereka lakukan adalah berbagi pengalaman bermain satu sama lain.

Dari semua jawaban yang diberikan oleh kelima informan, menunjukkan bahwa tindakan atau interaksi sosial terjadi kepada pemain *game* Pokemon Go. Dimana mereka ketika sedang bertemu teman – teman sesama pemain *game* Pokemon Go, akan saling berbagi cerita dan juga pengalaman serta saling bertanya satu persatu sekitar *game* Pokemon Go.

Intuisi Dalam Fenomena *Game* Pokemon Go

Proses perubahan noema menjadi noesis tidak lepas dari bantuan intuisi. Intuisi. Dengan kata lain intuisi itu sendiri yang mengubah noema menjadi noesis. Intuisi sendiri merupakan aktivitas kesadaran, sehingga realitas itu tampak. Dunia nyata di kontuisi oleh kesadaran. Dengan kata lain, intuisi sendiri semacam konstruksi dalam kesadaran manusia. Sebagai contoh, ketika seseorang melihat suatu objek yang kelihatan pada indera selalu hanya sebagian, objek tersebut nampak dari mana orang itu melihat. Akan tetapi kesadaran yang dimiliki seseorang melakukan kontuisi sehingga dapat menyadari tentang kemungkinan bentuk objek jika dilihat dari sisi yang lain. Kontuisi sendiri merupakan hal yang dilihat dari sudut pandang subjek, memaknakan dunia dan alam semesta yang dialami

Sama halnya dengan yang ada pada *game* Pokemon Go. Ketika berada pada dunia nyata, pemain Pokemon Go dalam berpikir ketika melihat maupun mendengar tempat – tempat umum ataupun tempat – tempat ibadah seperti masjid, gereja, dan lain – lain, pemain *game* Pokemon Go akan berpikir dari sisi mereka melihat dan mendengar bahwa tempat – tempat ibadah maupun tempat – tempat umum tersebut hanyalah sebuah tempat – tempat ibadah atau tempat – tempat umum seperti realitas yang ada. Akan tetapi ketika pemain *game* Pokemon Go berada pada dunia *game* Pokemon Go, mereka akan melihat tempat – tempat ibadah maupun tempat – tempat umum dari sisi yang berbeda. Mereka akan berpikir bahwa tempat – tempat umum atau tempat – tempat ibadah tersebut merupakan sebuah tempat yang dinamakan dengan *pokestop* dan juga *gym* pada *game* Pokemon Go.

Seperti apa yang dialami informan Jonathan, Alif, Doni, Ricky, dan juga Anang. Ketika sedang berada pada realitas yang sebenarnya atau berada pada dunia yang sebenarnya, ketika mereka melihat tempat olahraga *gym* dari sisi yang sebenarnya, tetapi ketika telah berada pada realitas ditambah atau berada pada dunia permainan, mereka akan melihat *gym* melalui sisi yang berbeda juga sehingga mereka hanya berpikir bahwa *gym* menjadi sebuah tempat atau arena untuk bertarung *monster* pokemon, serta untuk melatih meningkatkan *experience points* *monster* pokemon tersebut.

Seperti yang dikatakan informan ipoy, ketika ditanyakan mengenai perbedaan apa yang dirasakan terhadap suatu objek (*gym*) sebelum dan sesudah munculnya game Pokemon Go

“I : *Gym* itu kalau di dunia nyata adalah tempat *fitness*, sedangkan di Pokemon Go, itu tempat buat bertarung.”

Sama halnya seperti yang di ungkapkan oleh informan Alif Nurohman, yang berpendapat bahwa *gym* yang merupakan tempat olahraga pada dunia nyata, sejatinya hanyalah sebuah tempat olahraga, berbeda pada *gym* yang berada pada dunia game Pokemon Go.

“AN : *Gym* ya *gym* dong, mau apalagi. *Gym* ya tempat orang bentuk otot..hahaha. Kalau *gym* di Pokemon Go kan tempat untuk tanding.”

Informan Doni juga memberikan pendapat yang sama mengenai *gym* yang ada pada dunia nyata dengan *gym* yang berada pada dunia game Pokemon Go. Dia mengatakan bahwa *gym* yang ada pada dunia nyata adalah sebuah tempat *fitness* sedangkan *gym* yang ada pada game Pokemon Go adalah tempat buat bertarung *monster – monster game* Pokemon Go

“D : Kalau *gym* di dunia nyata, yo tempat *fitness*, tapi kalau di dunia Pokemon Go, yo tempat tarung pokemon lah. Hahahaha”

Begitupun yang diungkapkan informan Anang dan juga Ricky, mereka berpendapat bahwa *gym* yang ada di dunia nyata adalah tempat berolahraga sedangkan *gym* yang ada pada dunia game Pokemon Go ialah tempat untuk bertarung.

“R : *Gym* itu tempat berolahraga, kalau *gym* di Pokemon Go tempat untuk bertarung pokemon.”

“A : *Gym* itu hanya sebuah tempat berolahraga, kalau *gym* di *game* Pokemon Go sebuah tempat untuk bertarung atau ngelatih pokemon mas Mike.”

KESIMPULAN

Hiperrealitas pemaknaan yang terdapat pada pengguna *game* Pokemon Go ialah dimana pemain *game* Pokemon Go merasa mereka sedang berada pada dunianya sendiri dimana terdapat banyaknya *monster-monster* pokemon serta arena-arena bermain seperti *pokestop* dan juga *gym* dan para pemain *game* Pokemon Go dengan sesuka hati melakukan aktivitas mereka di dunia permainan mereka sendiri, dimana makna, tanda, kode sudah tidak berlaku lagi

Penelitian ini menunjukkan bahwa intuisi berperan aktif dalam pembentukan makna, bagaimana noema berpindah menjadi noesis, sehingga seseorang mampu untuk memandang objek atau fenomena dari sisi yang berbeda

Penelitian ini menemukan bahwa perubahan noema ke noesis dengan bantuan intuisi menjadi faktor pemain *game* Pokemon Go ketika melihat tempat – tempat ibadah dan juga tempat – tempat umum menjadi sebuah *pokestop* dan juga *gym*. Hal ini di karenakan, pemain Pokemon Go dalam melihat serta memaknai makna dari tempat – tempat umum dan juga tempat – tempat ibadah dari sisi cara pandang yang berbeda, bukan pada sisi yang sebenarnya.

Penelitian ini menunjukkan, bahwa intersubjektif juga terjadi terhadap fenomena *game* Pokemon Go. Hal ini disebabkan, para pemain Pokemon Go saling menceritakan pengalaman bermain *game* Pokemon Go kepada teman – temannya yang juga ikut memainkan *game* Pokemon Go.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan. 2006. Sosiologi Komunikasi. Jakarta: Kencana.
- Kuswarno, Engkus. 2009. Fenomenologi; Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitiannya. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Lubis, Akhyar Yusuf. 2014. Posmodernisme; Teori dan Metode. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Severin, Warener J and Tankard Jr. 2009. Teori Komunikasi; Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa. Jakarta: Kencana.
- Sobur, Alex. 2014. Filsafat Komunikasi; Tradisi dan Metode Fenomenologi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2008. Metode Penelitian Komunikasi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

JURNAL

Safina. 2014. Penggunaan Twitter Sebagai Media Pemasaran Interaktif. Media. <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/2016-4/20404618-MK-Safina.pdf>

O. Hasbiansyah. Pendekatan Fenomenologi: Pengantar Praktik Penelitian Dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi. <http://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mediator/article/download/1146/714>

Adha, Y.A. 2012. Model Penerimaan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Komunikasi Pemasaran. Skripsi. Didapat dari:

<http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20318290-S-Yudha%20Aidil%20Adha.pdf>

Susilo, D. (2017). Etnometodologi Sebagai Pendekatan Baru dalam Kajian Ilmu Komunikasi. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 1(1). Didapat dari: <http://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/jsk/article/view/66/24>