

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Arus pertumbuhan di era yang semakin canggih yang menunjang terciptanya teknologi-teknologi baru. Perkembangan teknologi tidak bisa kita bendung telah mempengaruhi kehidupan saat ini karena iptek atau ilmu pengetahuan dan teknologi mampu mempermudah urusan dan memberikan begitu banyak manfaat bagi kehidupan manusia. Pada masa sekarang masyarakat diharuskan agar dapat lebih meningkatkan kualitas dan kemampuannya agar dapat menyetarakan antara era modern dengan dirinya.

Iptek sendiri merupakan tonggak pertama kesuksesan suatu negara yang mampu melahirkan gagasan-gagasan yang anyar. Abraham berpendapat mengenai kemajuan yang begitu canggih, ini bisa ditilik pada perkembangan suatu peluasan pranata dan mobilitas sosial. Urgensi mengapa begitu berpengaruhnya suatu teknologi juga disampaikan oleh Karl Marx serta Angel, kondisi ini membuat majunya teknologi komunikasi semakin canggih serta mudah, yang mengakibatkan adanya korelasi antara negara tertinggal dengan negara maju maka itulah yang membuat adanya suatu hubungan karena teknik produksinya yang masih rendah yang dialami oleh negara terbelakang yang mengharuskan berhubungan dengan negara maju.¹

¹ Fitri Mulyani, Nur Haliza, Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol.3. No.1. 2021. 2.

Perkembangan teknologi tidak terkecuali dengan internet yang memberikan efek besar terhadap publik di era saat ini. Sebagaimana suatu komunikasi juga interaksi ikut serta berevolusi tanpa bisa diprediksi oleh masyarakat. Bahkan pada saat ini semuanya terlihat seperti tidak ada lagi ruang privat dan tidak ada lagi batasan karena kita dapat tahu bagaimana kehidupan sehari-hari seseorang melalui media sosial yang mungkin kita tidak pernah berjumpa dan bertemu secara langsung dengannya. Salah satu teknologi yang sangat pesat pada saat ini meledak terhadap seluruh orang-orang entah itu anak kecil hingga yang sudah dewasa, contohnya bisa kita lihat yakni permainan *game online* yang sedang marak di era sekarang.

Bermain merupakan kegiatan dilakukan agar menggapai suatu hiburan ataupun kesenangan tersendiri, terlepas dari entah itu kalah atau menang terhadap hasilnya. Bermain sendiri dilakukan tanpa adanya ancaman ataupun paksaan melainkan kehendak dari pemain itu sendiri. Bermain merupakan wadah bagi seorang anak agar mampu menikmati dan merasakan berbagai macam pengalaman seperti sedih, senang, emosi, bergairah, kecewa, bangga, dan sebagainya. Dalam permainan tentu terdapat aturan yang digunakan untuk memberikan batasan terhadap perilaku pemain.²

Tidak bisa dipungkiri di era ini sedang ramai yakni *game online* yang mampu menghubungkan antara satu pemain dengan pemain yang lain menggunakan sinyal internet dalam kurun waktu yang sama. Seperti yang kita ketahui bahwa *game online* sendiri merupakan *game* dari dunia maya yang begitu

² Risca Pramudia Trisnani, *Silva Yula Wardani, Stop Kecanduan Game Online: Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online Serta Cara Mengurangnya*, (Jawa Timur: UNIPMA press, 2018), 2.

rumit dan tentu saja tujuannya agar mendapat hiburan bagi yang memainkannya dan cenderung bersifat sosial yang artinya individu mampu bermain bersama-sama dengan orang lain. *game online* menurut Bobby Bodenheimer merupakan suatu program yang terhubung antara satu orang dengan orang lainnya secara bersamaan dimana pemain akan dimanjakan dengan berbagai gambar yang menarik minat para pemain. Evolusi terhadap *game online* ini juga karena bantuan teknologi komputer serta sinyal internet. *Game online* pada awalnya yang hadir yakni *game* simulasi pesawat dan perang yang mana kegunaannya adalah untuk kepentingan militer hingga pada akhirnya dikomersialkan. Sejak saat itulah kemudian muncul *game-game* lain yang berkembang.³

Tentunya ini semua tak luput dari lajunya teknologi pada masa sekarang sehingga orang-orang tidak lagi kesulitan dalam mengakses internet baik itu di kota maupun di desa, banyak orang yang mendirikan seperti warung internet atau biasa kita kenal dengan singkatan warnet.⁴ Alasan yang membuat daya tarik *game online* itu menjadi banyak diminati oleh para *gamers* ialah karena tampilan dan juga tantangan dalam permainan sehingga banyak yang berminat untuk memainkannya.

Ditambah lagi akses yang tidak sulit sehingga menjadikan *game online* ini begitu disukai setiap orang yang hanya bermodalkan *smartphone* dan kuota internet sudah bisa mengakses permainan *game online* tersebut. Di samping itu

³ Risca Pramudia Trisnani, *Silva Yula Wardani, Stop Kecanduan Game Online: Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta Cara Mengurangnya*, (Jawa Timur: UNIPMA press, 2018), 5.

⁴ Krista Surbakti, *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, dalam *jurnal curere*, Vol.01No.1. April 2017. 29.

juga *game online* ini mampu membuat penggunanya berinteraksi kepada orang lain yang juga memainkan *game* itu bahkan kita bisa bertemu orang yang jauh meskipun tidak bertemu secara langsung tapi kita bisa berinteraksi dengan orang luar daerah bahkan beda negara dan itu semua bisa diakses pada saat kita bermain *game online*.⁵

Kompleksnya alasan orang-orang dalam memainkan *game online* ada yang hanya tertarik untuk menjadikannya sebagai hiburan namun tidak hanya itu sebagian orang juga memanfaatkan *game online* sebagai wadah dalam mencari penghasilan. Akan tetapi, sisi lain atas keasyikan yang disuguhkan, keterikatan terhadap *game online* itu sendiri berakibat buruk baik untuk kesehatan maupun perkembangan anak.⁶

Tak hanya sampai di situ akan tetapi efek yang muncul juga seperti berbicara toxic, kasar bahkan jorok tentu hal ini mungkin tidak aneh lagi, bukan hanya di negara Indonesia tanpa terkecuali di seluruh dunia ketika bermain *game online* tersebut baik itu di warnet ataupun menggunakan *gadget* serta terbungkalainya kegiatan di dunia nyata seperti beribadah, kurangnya jam tidur serta tak jarang tugas-tugas sekolah, kuliah juga terlupakan yang berimbas kepada turunnya prestasi dan semangat dalam belajar karna terlalu asik dengan dunia *game* nya. Pola makan pun terkadang tidak lagi sesuai yang semestinya sehingga berimbas kepada sedikitnya waktu tubuh untuk bersantai, serta banyaknya mengeluarkan dana guna untuk membeli kuota di *gadget* untuk tetap

⁵ Mertika, Dewi Mariana, Fenomena Game Online di Sekolah Dasar, *Journal Of Education Review and Research* Vol. 3, No. 2. Desember 2020, 99.

⁶ Mertika, Dewi Mariana, Fenomena Game Online di Sekolah Dasar, *Journal Of Education Review and Research*, Vol. 3, No. 2. Desember 2020. 100.

bisa mengakses ataupun memainkan *game online* tersebut bahkan tak jarang orang-orang rela, khususnya yang masih pelajar uang saku tidak untuk jajan melainkan dipakai untuk membeli kuota internet.⁷

Game online yang sedang trend dimasa sekarang meledak diseluruh belahan dunia lebih-lebih terkhusus di Indonesia yakni *game online mobile legends* yang begitu tren dan banyak diminati oleh khalayak umum, tentu saja ini merupakan *game* yang bukan hanya kaum adam saja namun juga banyak kaum hawa juga gemar bermain *mobile legends*. *Game* ini diminati baik oleh remaja, anak-anak hingga orang yang sudah dewasa. Semua ini membuktikan dan membuka mata kita bahwa salah satu eksistensi dari teknologi yang begitu modern hadir pada era sekarang dengan melahirkan *game online mobile legends* sebagai salah satu contohnya.

Cara untuk memainkan *game mobile legends* ini cukup mudah kita dapat bermain menggunakan komputer ataupun *smartphone* android serta IOS, meskipun pada saat sekarang orang tidak lagi banyak menggunakan computer atau pergi ke warnet untuk memainkannya, semua itu dilatar belakangi dengan kemudahan *gadget* baik itu android maupun IOS yang dapat digunakan sebagai sarana dalam memainkan *game mobile legends* tersebut. Tanpa kita sadari *game*

⁷ Risca Pramudia Trisnani, *Silva Yula Wardani, Stop Kecanduan Game Online: Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta Cara Mengurangnya*, (Jawa Timur: UNIPMA press, 2018), 8-9.

mobile legends telah menyebar di sekitar kita baik itu dari kalangan anak-anak, pelajar, dan tidak sedikit orang dewasa.⁸

Game mobile legends adalah *game* yang mampu mempertemukan antar satu pemain dengan yang lain serta pemain dapat berinteraksi dengan pemain lain. *Game* ini sendiri merupakan *game* yang dirilis moonton pada 14 juni 2016 silam. Terdapat beberapa *hero* yang diperoleh melalui battle point yang memiliki peran yang berbeda, peran tersebut diantaranya adalah *Fighter* yang berada di posisi exp lane, *Marksman* yang berada di goldlane, *Tank* yang berperan sebagai inisiasi *war* dan sebagai pertahanan teamnya, *assasin* biasanya berposisi sebagai *jungler* dan *mage* sebagai *support* untuk teamnya ketika *war* dan kita diberikan misi untuk menghancurkan 10 *tower* musuh dan siapa yang lebih dulu menghancurkan semuanya maka ialah pemenangnya.⁹

Banyaknya daya tarik dan minat orang-orang ternyata dibalik itu semua ada sesuatu yang begitu serius karena asiknya memainkan *game online* ini, orang-orang banyak melupakan dunia yang sesungguhnya. Seperti yang terjadi di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan, Kabupaten Barito Kuala, Kalimantan Selatan. Banyak remaja disana yang lupa akan waktu untuk beribadah, lupa jam istirahat bahkan pola makan pun tidak teratur. Ketika memainkan *Game online Mobile Legends* ini mereka tidak bisa lagi diganggu pada saat bermain.

⁸ Devita Rani, Dampak *Game Online Mobile Legends* : Bang Bang Terhadap Mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area, (Skripsi, Universitas Medan Area , Medan,2018), 1.

⁹ Alma' Arief, Pengaruh *Game Moblie Legends* Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/mi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makasar, *Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, Vol.3. No.1. 2021. 47.

Seperti disuruh orang tua atau keluarga untuk kewarung atau disuruh untuk makan misalnya maka mereka akan menunda perintah tersebut sampai mereka selesai bermain terlebih dahulu sehingga mereka beranggapan bahwa dunia maya itulah yang menjadi prioritas mereka sedangkan kehidupan aslinya itu menjadi minoritas. Mereka juga membeli item-item dalam rangka memperindah tampilan hero yang mereka pakai. Komunikasi di dunia nyata cenderung lebih sedikit karena berlebihannya dalam memainkan *game* tersebut setiap harinya ada yang mengunsumsi 6 jam bahkan ada yang lebih mereka mengunsumsi waktu tersebut guna bisa bermain *game online mobile legends*. Jam tidur tidak teratur lagi bahkan ada yang sampai rela begadang demi mendapatkan kesenangan lewat bermain *game online*.¹⁰

Pada saat orang-orang bermain *game online* tentu tidak lagi tabu dijumpai bahwasanya mereka pada saat bermain *game online* orang-orang akan berkata kasar, rasis, toxic baik itu kepada lawan nya maupun kepada sesama timnya. Banyak kata-kata kotor dan jorok yang lainnya yang terlontar pada saat bermain *game* tersebut dijadikan lauk pauk makanan sehari-hari mereka ketika berkomunikasi dengan orang-orang di dunia maya maupun di dunia nyata.

Selain itu juga remaja di sana tidak hanya sekedar mengkonsumsi waktu yang banyak namun juga mengkonsumsi uang dalam rangka membeli *item-item* yang ada dalam *game* tersebut di mana mereka berasumsi bahwa semua itu mampu untuk menambah semangat, memperindah akun serta ingin diklaim sebagai seorang sultan. Fenomena ini memiliki korelasi dengan pemikiran Jean

¹⁰ Risca Pramudia Trisnani, *Silva Yula Wardani, Stop Kecanduan Game Online: Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta Cara Mengurangnya*, (Jawa Timur: UNIPMA press, 2018), 11.

Baudrillard tentang hiperealitas, konsumerisme serta *simulacra*. Bisa dilihat bahwa hiperealitas sendiri adalah suatu gejala yang melahirkan realitas buatan. Posisi realitas ini melebihi realitas sesungguhnya, bahkan orang-orang tidak mampu membedakan antara dunia nyata dengan dunia maya.¹¹

Pemikiran tentang hiperealitas yang terjadi pada masa postmodernisme mengenai perihal kultur yang ada pada masyarakat khususnya kontemporer. Jean memiliki perbedaan dari tokoh filsuf postmodern lainnya. Ia menganggap tokoh tersebut banyak memfokuskan diri terkait tentang epistemologi, nyatanya Baudrillard lebih tertarik dengan kebudayaan sebagai wadah dalam pengkajiannya. Tentu saja pilihan itu memiliki makna ataupun target yang mana dia ingin mengungkapkan transformasi dan pergeseran yang terjadi dalam struktur masyarakat barat dewasa ini yang ia beri nama sebagai masyarakat konsumsi dan nilai tanda, hiperealitas dan simulakra.¹²

Jean Baudrillard menjelaskan bahwa hiperealitas sendiri merupakan sebuah citra yang lebih meyakinkan daripada fakta dan mimpi lebih dipercaya ketimbang kenyataan sehari-hari. Itulah yang Baudrillard sebut dunia hiperealitas. Realitas yang lebih nyata dari kenyataan yang sesungguhnya, dapat ditemukan misalnya pada media masa, *Disneyland* dan juga seperti *game online* yang sedang marak pada saat ini. Demikian yang viral yaitu pada *game online* sangat terlihat wujud hiperealitasnya, para pemain atau yang disebut dengan *player* seperti terbawa ke dalam arus permainan yang terdapat di dalam *game*

¹¹ Medhy Aginta Hidayat, *Menggugat Modernisme: Mengenal Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard*, (Yogyakarta: JALASUTRA, 2017), 90.

¹² Medhy Aginta Hidayat, *Menggugat Modernisme: Mengenal Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard*, (Yogyakarta: JALASUTRA, 2017), 51.

online tersebut tanpa dapat mengontrol diri. Bahkan seolah mereka menganggap realitas di dalam *game* tersebut sebagai realitas yang sebenarnya sehingga kebanyakan aktifitas dan kegiatan sosial yang di lakukan selalu di dunia *game* dan mengurangi interaksi dengan manusia yang ada disekitarnya.

Hingga terkadang pemain *game* ini enggan untuk bersosialisai dengan orang-orang yang ada disekitarnya. Banyak waktu yang terbuang sia-sia dikarenakan ketertarikan yang terlalu berlebihan dalam memainkan *game online* tersebut sehingga merasa bahwa dunia *game* itulah sebagai jati diri yang asli. Semua itu dilakukan secara konsisten dan menjadikannya sebagai rutinitas bagi para pemain dalam memainkan *game online* tersebut dalam kesehariannya banyak dihabiskan untuk bermain *game* dan meminoritaskan kehidupan yang sesungguhnya.¹³

Sebagaimana yang sedang dilakukan oleh para remaja saat ini terkhusus di Desa karya Makmur, Kecamatan Tabukan, Kabupaten Barito Kuala, Kalimantan Selatan RT 04/02. Para remaja di sana berbondong-bondong dari kalangan anak-anak, remaja bahkan orang dewasa berkumpul ke suatu tempat terjangkaunya jaringan internet yakni di atas jembatan karena di daerah rumah mereka itu tidak ada akses internetnya. Itulah yang menjadikan mereka mau tidak mau berkumpul di jembatan tersebut dan di situlah mereka memainkan *game online* tersebut.

Dari uraian diatas, penulis menemukan relevansi antara perspektif Jean Baudrillard dengan permainan *game online mobile legends* pada remaja di desa

¹³ Medhy Aginta Hidayat, *Menggugat Modernisme: Mengenal Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard*, (Yogyakarta: JALASUTRA, 2017), 95.

Karya Makmur. Para remaja yang begitu banyak menyukai dan memainkan *game online* tersebut sudah menjadikan hal itu sebagai kebutuhan khusus dalam keseharian. Hal tersebut merupakan bentuk dari hiperealitas dalam perspektif Jean Baudrillard. Kondisi ini membuat mereka kebingungan dalam menyikapi hal tersebut seolah buram baik antara dunia rill dengan dunia tidak rill, karena ketertarikan dan kecanduannya dalam mengonsumsi *game mobile legends* tersebut hingga tidak bisa lagi mengatur kapan dia harus berhenti bermain. Itulah yang membuat para remaja di Desa Karya makmur banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game mobile legends*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan sebelumnya, maka yang menjadi rumusan masalah atau fokus penulisan ini adalah :

1. Bagaimana *Game Online Mobile Legends* di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan, Kabupaten Barito Kuala, Kalimantan Selatan?
2. Bagaimana analisis Jean Baudrillard terhadap *Game Online Mobile Legends* di Desa karya Makmur, Kecamatan Tabukan, Kabupaten Barito Kuala, Kalimantan Selatan?

C. Tujuan Penulisan

Dari rumusan yang sudah dijelaskan di atas , tujuan yang ingin dicapai oleh penulis pada kesempatan kali ini ialah:

1. Guna Mengetahui *Game Online Mobile Legends* Terhadap Remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan, Kabupaten Barito Kuala, Kalimantan Selatan.

2. Guna Mengetahui Analisis Jean Baudrillard terhadap *Game Online Mobile Legends* Remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan, Kabupaten Barito Kuala, Kalimantan Selatan.

D. Signifikasi Penelitian

A. Secara Teoritis

Harapan penulis penulisan ini mampu memberikan tambahan wawasan ilmu pengetahuan dan sebagai referensi kepustakaan kepada banyak orang.

B. Secara Praktis

Mampu memberikan sebuah gambaran bagaimana para remaja yang memainkan *game online* menurut perspektif konsumerisme dan nilai tanda, hiperealitas dan simulakra Jean Baudrillard.

C. Secara Sosial

Harapan penulis lewat penelitian ini bisa memberikan sedikit kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang bagaimana para remaja yang memainkan *game online*.

E. Definisi Operasional

Berikut beberapa definisi operasional dalam penelitian ini :

1. *Game Online*

Menurut kamus besar bahasa Indonesia pengertian *game online* terdiri dari dua kata yakni “*Game*” dan “*Online*”. *Game* bermakna dengan permainan lalu untuk *online* sendiri itu dimaknai sebagai daring. Maksud dari daring disini ialah sinyal ataupun jaringan yang terkoneksi dengan internet. Jadi dari dua kata di atas menjelaskan bahwa *game online* merupakan permainan yang dimainkan

oleh beberapa orang dengan dibantu oleh sinyal yang terhubung melalui internet.¹⁴ Bisa dikatakan juga bahwa *game online* dapat terhubung dengan koneksi dengan jaringan internet yang terdapat sinyal yang bisa terkoneksi dalam suatu server antara individu dengan individu yang lainnya.¹⁵ *game* merupakan hiburan yang bisa dijangkau dengan bantuan dari koneksi internet baik itu menggunakan *smartphone* ataupun komputer ataupun lewat jasa seperti warung internet atau biasa disebut dengan warnet. Semua itu yang menjadikan seseorang bisa terhubung dengan orang lain dalam waktu yang sama ketika memainkannya. Sedangkan *game online* yang dimaksud pada penulisan ini yaitu membahas tentang *game online mobile legends*.¹⁶

2. Remaja

Kamus besar bahasa Indonesia menerangkan bahwa pengertian remaja sendiri merupakan masa seseorang berada pada awal menjajaki dewasa dimana keadaan ini sudah cukup usia untuk melangsungkan perkawinan.¹⁷ Masa ketika seseorang telah menjajaki usia dari umur 15/16 hingga 21 tahun.¹⁸ Sedangkan menurut BKKBN (Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional) dari usia 10 – 24 tahun dan belum menikah. Usia remaja sendiri merupakan peralihan dari awalnya masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Makna dari itu sendiri

¹⁴ KBBi Versi Online

¹⁵ Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2017), 123.

¹⁶ Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online : Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Jawa Timur: CV.AE MEDIA GRAFIKA, 2018), 5-6.

¹⁷ KBBi versi Online

¹⁸ Maryam B. Gainau, *Perkembangan Remaja dan Problematikanya*, (Yogyakarta: PT KANISIUS, 2021), 12.

berarti pada masa peralihan tersebut.¹⁹ Remaja yang penulis maksud dalam penelitian ini yakni para remaja yang berusia 15-23 tahun yang berada di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan, Kabupaten Barito Kuala, Kalimantan Selatan.

3. Analisis

Kamus besar bahasa Indonesia menerangkan analisis adalah pemeriksaan tentang kejadian atau peristiwa dalam rangka agar dapat mengetahui perihal yang sesungguhnya.²⁰ Analisis juga merupakan kegiatan yang terdiri dari membedakan, mengurai, memilah sesuatu untuk digabungkan kembali sesuai kriteria yang di inginkan lalu setelah itu dikaitkan korelasi dan kemudian mencari makna dari sejumlah data yang telah di dapatkan lalu kemudian ditafsirkan. Analisis yang penulis maksud pada kesempatan kali ini yakni analisis dalam perspektif Jean Baudrillard.²¹

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian “Hiperrealitas Simulakra Pengguna Instagram Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Parepare”, tahun 2022 yang ditulis oleh Siti Nurhaliza Hd dari Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah. Metode yang dipakai dalam penulisan ini yakni pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil penulisan skripsi ini menerangkan bagaimana bentuk hiperrealitas simulakra penikmat instagaram mahasiswa Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN

¹⁹ Shilphy A. Octavia, *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*, (Yogyakarta: CV BUDI UTAMA), 1.

²⁰ KBBI Versi Online

²¹ R.A. Dwi Ayu Puspitasari, *Analisa Sistem Informasi Akademik (SISFO) dan Jaringan di Universitas Bina Darma*, (Palembang: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma, 2020), 13.

Parepare meliputi, mahasiswa merefleksikan realitas nyata yang disebut simulasi, mengaburkan kenyataan yang sebenarnya yang disebut simulakra, menghilangkan realitas yang sesungguhnya yang disebut hiperrealitas, serta menampilkan tenggelamnya relasi dengan realitas apapun dan apa yang disajikan. Berikutnya yakni terdapat bagian yang memberikan imbas terjadinya hiperrealitas seperti pengikut, keterlibatan, dan berbagai macam variabel dalam konten. Persamaan dari penulisan ini adalah keduanya sama-sama membahas mengenai hiperrealitas namun terdapat perbedaan dimana penulisan ini berfokus pada media sosial yakni instagram dan sasarannya pun kepada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin.

Penelitian “Hiperrealitas Dalam Iklan Menurut Pemikiran Jean Baudrillard”, tahun 2010 yang dipelopori oleh Wolfgang Sigogo Xemandros. Metode penulisan ini yakni deskriptif kualitatif Penulisan ini membahas tentang Hiperrealitas dalam Iklan perspektif Jean Baudrillard. Informasi yang masif yang diterima dan didapatkan salah satu sampelnya seperti informasi dari iklan. Bekerja di dalam prinsip semiotik, yakni mengenai relasi tanda. Relasi tanda ini tidak lagi bersifat referensial, tetapi inkarnasi dan pertukaran simbolik. Kejadian ini biasa dikenal dengan hiperrealitas. Situasi yang membuat suatu kekaburan daalam rangka membedakan antara yang rill dengan yang tidak sehingga iklan berhasil bekerja di dalam prinsip hiperreal. Penulisan ini memiliki persamaan yang mana sama-sama membahas tentang hiperrealitas Jean baudrillard namun yang menjadi pembedanya adalah dalam penulisan ini membahas mengenai Iklan.

Penelitian yang berjudul “Hiperrealitas Gaya Hidup Mahasiswa Melalui Instagram di Kota Padang”, tahun 2022 ditulis oleh Seri Bintang Nusantara. Penulisan ini membahas tentang Hiperrealitas gaya hidup mahasiswa melalui media isntagram di Kota Padang. Metode yang dipakai yakni Kualitatif dengan menggunakan teori hiperrealitas. Hasil penulisan menunjukkan *style* hidup informan dalam melakukan pengaturan dalam instagram mereka sendiri. Frekuensi akses serta upload foto menjadi peran penting dalam membangun realitas buatan infroman pada pengikut. Realitas itu sendiri juga tidak murni dan merupakan hasil dari simulasi di aplikasi itu sendiri. Strategi yang dibuat oleh penulis tidak mudah karna realitas dilapangan meberi isyarat bahwa peneliti harus menyempurnakan peanmpilan informan dalam instagram. Pada akhirnya munculah pandangan orang lain terhadap infroman bahwa mereka merupakan mahasisa yang berkecukupan untuk menjalani gaya hidup yang mereka lakukan. Persamaan dari penelitian ini yakni terdapat pada hiperrealitas dan sama sama mengambil perspektif tokoh Jean Baudrillard. Perbedaannya terletak dimana penelitian ini berfokus kepada mahasiswa dan menggunakan media sosial Instagram.

Penelitian yang berjudul “Tinjauan Hiperrealitas Jean Baudrillard Pada Permainan Komputer Kingdom Come: Deliverance (KCD)”, ditulis oleh Yogie Stefanus pada tahun 2021, Fakultas Filsafat Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Metod yang dipakai oleh penulis yakni metode heurmenetika, lewat proses tersebut penulis menelaah tentang konsep simulasi dalam permainan kingdom come : Deliverance ini menawarkan memakai tahapan-tahapan yang

disuarakan oleh Jean Baudrillard terkait hiperealitas pada media. Hasil dari penulisan ini bisa disimpulkan bahwa permainan Kingdom Come ini adalah permainan yang menarik karena terdapat power dalam konsep simulasi kehidupan dalam cerita dan bangunan kuno asli kedalam permainan.

Kemudian selanjutnya yaitu nilai yang terkandung dalam game tersebut yang bisa dipetik oleh pemain dalam media permainan, kita perlu menyelami serta mengira-ngira apakah permainan tersebut bisa menjebak kita kedalam dunia simulasi/hiperealitas utamanya yang berkenaan dengan kebenaran asal usulnya. Disamping itu, permainan ini mengajarkan kita agar orientasi hidupnya bisa dicapai. Persamaan penulisan ini adalah sama menggunakan perspektif tokoh yang sama dan juga sama-sama membahas permainan, sedangkan perbedaannya adalah permainan Game ini dimainkan secara offline.

Penelitian “Perilaku Konsumtif Komunitas *Game Online* di Kota Bandung (Penelitian Tentang Perilaku Konsumtif Komunitas *Game Online Mobile Legends Byzantium*)” ditulis oleh Danu Miharja tahun 2022. Metode yang dipakai pada penulisan ini yakni studi deskriptif terkait perilaku konsumtif komunitas mobile legends Byzantium lewat pendekatan kualitatif. Hasilnya terdapat perilaku konsumtif dalam komunitas mobile legends Byzantium yang dibuktikan lewat pembelian item-item dalam game mobile legends. Hal itu mereka lakukan karena berharap adanya klaim dengan simbol yang mereka konsumsi agar bisa mendapatkan pengakuan yang berbeda dari kehidupan riilnya di dunia nyata. Hal tersebut dipengaruhi sebab keinginan, ekonomi, iklan dan faktor lingkungan. Kesamaan dalam penulisan ini yakni sama-sama menerangkan

terkait game online mobile legends dan sama-sama memakai perspektif Jean Baudrillard tentang Konsumerisme. Sedangkan perbedaannya terletak dimana pada penelitian ini hanya fokus pada satu teori yakni Konsumerisme komunitas *Game online mobile legends Byzantium*.

G. Sistematika Penelitian

Bab I Pendahuluan, dalam bab ini membahas terkait pendahuluan yang menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulisan, signifikansi definisi istilah, penulisan terdahulu.

Bab II Filsafat Jean Baudrillard, dalam bab ini membahas kajian teori yang di dalamnya membahas tentang bigrafi tokoh, nilai tanda, konsumerisme, simulacra dan hiperealitas perspektif Jean Baudrillard.

Bab III Metode Penelitian, dalam bab ini meliputi jenis dan pendekatan penulisan, Lokasi penelitian, Subjek dan objek, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, Teknik analisis data, teknik keabsahan data.

Bab IV Analisis Perspektif Konsumerisme, Simulacra, Hiperealitas, dalam bab ini memuat terkait hasil analisis data yang ditulis, yang berkenaan dengan *game online mobile legends* di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan, Kabupaten Barito Kuala, Kalimantan Selatan perspektif Jean Baudrillard.

Bab V Penutup, dalam bab ini memuat terkait kesimpulan dan saran.