MAKNA KONSER VIRTUAL ASTRONOMICAL BAGI ANGGOTA KOMUNITAS GAME FORTNITE

Ardiles Marcellino Polnaya

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

amarcellinop@gmail.com

Abstrak

Perkembangan media komunikasi digital saat ini mendukung pengembangan industri diberbagai bidang baik pemasaran maupun entertaiment saat ini sedang berkembang pesat. Dunia *entertainment* sendiri digunakan sebagai strategi alternatif untuk mendekatkan diri dengan penggemarnya baik melalui status maupun perkembangan artisnya. Perkembangan media komunikasi digital saat ini sangat mendukung pengembangan industri diberbagai bidang baik pemasaran maupun entertaiment saat ini sedang berkembang pesat. Dunia *entertainment* sendiri digunakan sebagai strategi alternatif untuk mendekatkan diri dengan penggemarnya baik melalui status maupun perkembangan artisnya. Salah satunya adalah Travis Scott. Perkembangan music rap yang ditampilkan *Rapper* tersebut memiliki ketertarikan pada pengembang *Game fortnite* untuk menggandengnya untuk masuk dalam *epic game* tersebut. Kerjasama tersebut yang menjadikan beragamnya Pemaknaan antar anggota komunitas game fornite di Surabaya atas sensasinya di konser bertajuk astronomical. Penelitian ini dilakukan menggunakan jenis deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data diantaranya observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan metode analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa sensasi atas konser yang ditampilkan menunjukkan beragam Pemaknaan yaitu negatif dan positif. Pemaknaan negative karena dianggap mengintimidasi anggota komunitas yang tidak dapat menyaksikan konser astronomical dan Pemaknaan positif diartikan sebagai kreatifitas yang *out of the box* di dunia entertainment. Jika ditinjau dari *level celebrity worship* komunitas game fornite di Surabaya berada pada *level entertainment social*. Hasil yang didapatkan dari wawanacara pada komunitas game fortnite di surabaya adalah para pemain game kurang puas dengan konser yang diadakan secara virtual karena atmosfer yang dirasakan berbeda dari konser *live*.

Kata Kunci : Makna, Konser Virtual, Game, Komunitas.

Abstract

The development of digital communication media currently supports industrial development in various fields, both marketing and entertainment, which are currently growing rapidly. The entertainment world itself is used as an alternative strategy to

get closer to the fans, both through the status and development of the artist. The development of digital communication media currently very supports industrial development in various fields, both marketing and entertainment, which are currently growing rapidly. The entertainment world itself is used as an alternative strategy to get closer to the fans, both through the status and development of the artist. One of them is Travis Scott. The development of rap music displayed by the rapper has an interest in game developer Fortnite to partner with him to enter the epic game. This collaboration has created various perceptions among members of the Fortnite gaming community in Surabaya for their sensation at a concert titled Astronomical. This research was conducted using a qualitative descriptive type with data collection methods including observation, interviews, and documentation. While the data analysis methods used are data reduction, data presentation, and drawing conclusions. In accordance with the research conducted, it can be concluded that the sensation of the concerts displayed shows various perceptions, namely negative and positive. Negative perceptions because they are considered intimidating community members who cannot watch astronomical concerts and positive perceptions are interpreted as creativity that is out of the box in the entertainment world. If viewed from the level of celebrity worship, the Fortnite game community in Surabaya is at the level of social entertainment. The results obtained from interviews with the Fortnite gaming community in Surabaya are that gamers are not satisfied with the virtual concerts because the atmosphere is different from live concerts.

Keywords: Significance, Virtual Concert, Games, Community.

Pendahuluan

Pandemic covid 19 yang melanda dunia di tahun 2019 lalu merupakan kondisi yang memiliki dampak negative di segala sector. Salah satu sector yang terdampak dari berkembangnya virus covid 19 tersebut yaitu dunia entertainment. Adanya dampak tersebut menjadikan pelaku entertaint di seluruh dunia membuat alternative – alternative strategis untuk tetap eksis ditengah gencarnya pembatasan yang dilakukan pemerintah untuk tetap memberikan sajian kepada fans yang mengidolakannya.

Salah satu alternative strategis ialah penggunaan media komunikasi digital. Komunikasi digital di tengah pandemi ini menjadi salah satu langkah untuk tetap menyalurkan bakat yang selama ini ditampilkan untuk tetap aktif meskipun dilakukan secara virtual kepada penggemarnya. Langkah tersebut disebut dengan celebrity worship.

Salah satu cerminan perilaku *celebrity worship* ditunjukkan pada ekspresi fans terhadap konser yang dilaksanakan oleh idolanya, misalnya konser K-POP. Perilaku yang ditunjukkan fans pada salah satu konser K-POP ditinjau dari fans perempuan terlihat teriakan dan mimik wajah tertarik terhadap maskulinitas pelaku konser yang ditampilkan. Perilaku *Celebrity worship* juga ditunjukkan pada penggemar musik rap dengan nama Travis Scott. Travis Scott merupakan artis asal Amerika Serikat yang mengembangkan musik rap di tahun 2018.

Sejak tahun 2018 konser music rap yang diselenggarakan oleh travis scott selalu menghadirkan penggemar yang besar dikarenakan digelar secara live dengan panggung besar. Keseruan yang ditampilkan oleh travis scott saat dipanggung mengalami perubahan karena adanya pembatasan yang dilakukan pemerintah dengan adanya pandemic yang melanda. Upaya travis scott untuk tetap dapat menghibur penggemarnya dengan menggelar konser virtual yang dipersembahkan dengan konsep animasi.

Konsep animasi yang dipersembahkan dalam konser virtual tersebut dinamakan dengan astronomical. Konser astronomical merupakan konser yang dipersembahkan sebagai single terbaru atas kerjasama yang dilakukan dengan pengembang game fornite. *Game fortnite* sendiri dikembangkan oleh Farga Corporation di tahun 2017 dan telah memiliki penggemar game yang cukup besar dikarenakan mampu menyajikan berbagai mode permainan. Perkembangan music rap yang ditampilkan *Rapper* tersebut memiliki ketertarikan pada pengembang *Game fortnite* untuk menggandengnya untuk masuk dalam *epic game* tersebut.

Metode Penelitian

Peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan Kualitatif Oleh Edmund Husserl (1859-1938) dalam pemahamannya deskriptif serta

introspektif mengenai kedalaman dari semua bentuk kesadaran dan pengalaman yang di dapat secara langsung. Fenomena dipandang dari dua sudut. Pertama, fenomena selalu menunjuk ke luar atau berhubungan dengan realitas di luar pikiran. Kedua, fenomena dari sudut kesadaran Kita, karena selalu berada dalam kesadaran Kita. Maka dalam memandang fenomena harus terlebih dahulu melihat penyaringan (ratio), sehingga mendapatkan kesadaran yang murni.

Adapun focus masalah dalam penelitian ini Pemaknaan komunitas game fornite terhadap konser music travisscott "Astronomical". Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data primer yang bersumber dari pemberitaan media elektronik baik sosial media maupun akun Travis Scott entertainment. Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari dokumen tertulis seperti artikel di internet maupun buku-buku yang terkait dengan penelitian ini.

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati atensi komunitas terhadap konser astronomical yang berlangsung. Wawancara digunakan untuk menganalisa interpretasi informasi dari komunitas game fortnite pasca konser berlangsung. Dokumentasi digunakan untuk mendukung informasi atas Pemaknaan yang diberikan yang diperoleh dari dokumen – dokumen yang relevan.

Hasil dan Pembahasan

Objek dalam penelitian ini adalah Komunitas Game Fortnite di Surabaya. Komunitas Game Fortnite di Surabaya dibentuk pada bulan Agustus 2018, komunitas ini berlokasi di Jl. Panjang Jiwo Permai Selatan, Kec. Tenggilis Mejoyo Surabaya pada sampai saat ini sudah memiliki 7 Anggota. Dengan kepengurusan sebagai berikut :

1. Adyadillah Prakoso (26 tahun) sebagai Ketua Komunitas

2. Antonius Tri Cahya (26 tahun) sebagai Wakil Ketua Komunitas

3. David Permana Putra (26 tahun) sebagai Bendahara

Kegiatan komunitas ini mencakup bermain antar team atau dengan team lainnya yang dilaksanakan rutin setiap hari Sabtu atau Minggu di X-Gate Cafe Panjang Jiwo. Komunitas ini terbuka pada siapa saja yang tertarik dalam permainan Game Fortnite.

Alasan didirikannya komunitas ini berawal dari para anggota yang memiliki minat dan ketertarikan yang sama terhadap salah satu game online dengan genre First-person shooter (FPS) yang sedang marak dimainkan di kalangan anak muda, sehingga agar tercipta sebuah rutinitas mereka setuju untuk membentuk sebuah komunitas. Selain mengadakan rutinitas berupa latihan bersama setiap minggunya, komunitas ini juga kerap mengikuti pertandingan online sport antar tim komunitas lainnya.

Penelitian ini didasarkan oleh beberapa premis dari teori interaksionisme simbolik. Pertama, individu merespons suatu situasi simbolik, mereka merespon lingkungan termasuk obyek fisik (benda) dan Obyek sosial (perilaku manusia) berdasarkan media yang dikandung komponen-komponen lingkungan tersebut bagi mereka. Dalam hal ini komunitas game fortnite di Surabaya adalah individu yang merespons konser berjudul Astronomical yang diadakan oleh Travis Scott secara daring terlebih karena konser tersebut diadakan dalam game tersebut. Kedua, makna adalah produk interaksi sosial, karena itu makna tidak melihat pada obyek, melainkan dinegosiasikan melalui penggunaan bahasa, negosiasi itu dimungkinkan karena manusia mampu mewarnai segala sesuatu bukan hanya obyek fisik, tindakan atau peristiwa (bahkan tanpa kehadiran obyek fisik, tindakan atau peristiwa itu) namun juga gagasan yang abstrak. Dalam hal ini individu yang memberikan makna pada konser astronomical yang diadakan Travis adalah para pemain game fortnite yang

mana dalam penelitian ini dikhususkan pada komunitas game fortnite di Surabaya. Ketiga, makna yang diinterpretasikan individu dapat berubah dari waktu ke waktu, sejalan dengan perubahan situasi yang ditemukan dalam interaksi sosial, perubahan interpretasi dimungkinkan karena individu dapat melakukan proses mental, yakni berkomunikasi dengan dirinya sendiri. Dengan adanya perkembangan ilmu komunikasi pada jaman sekarang, sehingga memungkinkan masyarakat untuk mendapatkan akses pada entertainment melalui berbagai media yang ada, dan seiring berjalannya waktu individu mulai terbiasa melihat dan menikmati entertainment secara daring.

Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan pada bab sebelumnya bahwa makna mengenai konser konser astronomical oleh komunitas game fortnite menunjukkan beberapa hal yang disampaikan. Jika dilihat dari segi sensasi yang ditunjukkan sebagian komunitas menunjukkan ketertarikan atas animasi yang diberikan selebrity yang diidolakan namun sebagian dari penggemar Travis Scott yang sudah lama mengidolakan Travis Scott memberikan makna yang intimidatif karena pembatasan penonton tersebut.

Berdasarkan hasil kajian fenomena dalam konser astronomical dibab sebelumnya menggambarkan bahwa *level celebrity worship* pada komunitas *Game fortnite* terhadap konsep konser Travis Scott astronomical adalah berada pada level entertainment sosial. Hal ini dikarenakan komunitas tersebut hanya mengagumi kemiripan karakter game yang dimainkan dengan konser yang disampaikan, serta secara psikologis proses mengidolakannya masih dalam taraf yang rendah hanya sebatas informasi terhadap selebrity yang diidolakan.

Saran

Berdasarkan pendapat yang diberikan oleh penggemar sebagian penggemar menyayangkan pembatasan jumlah penonton terhadap konser astronomical sebagai langkah intimidasi. Sesuai dengan makna tersebut disarankan untuk penggemar tersebut untuk bersikap lebih dewasa terhadap kebijakan yang diterapkan oleh managemen Travis Scott dikarenakan konser yang dijalankan merupakan upaya Travis Scott menghibur penggemar dan komunitas *Game fortnite* sesuai dengan kontrak kerjasama yang telah diterimanya.

Daftar Pustaka

Arundati, N., Vania, A. A., & Arisanti, M. (2019). Perilaku Celebrity Worship pada Anggota Fandom EXO dalam Komunitas EXO-L Bandung. *Jurnal Komunikasi*, *13*(1), 53–72.

Ayu, N. W. R. S., & Astiti, D. P. (2020). Gambaran celebrity worship pada penggemar k-pop. *Psikobuletin: Buletin Ilmiah Psikologi*, *1*(3), 203–210.

Dhea, S. N. A. (2016). PENGARUH TERPAAN TAYANGAN D'ACADEMY TERHADAP PEMAKNAAN MASYARAKAT ATAS MUSIK DANGDUT DI INDONESIA. Universitas Pendidikan Indonesia.

Fauziyyah, D. R. (2018). PEMAKNAAN MAHASISWA FISIP UNPAS MENGENAI IKLAN NISSAN SOPIR KELUARGA DI YOUTUBE. PERPUSTAKAAN.

Liliweri, A. (2020). Dasar-dasar komunikasi antar budaya.

Manggali, D. Z. (2018). Analisis Identitas Budaya Komunitas Musik Metal Underground Di Kabupaten Ponorogo. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Maryam, S. (2014). Analisis Pemaknaan Ibu Tentang Program Keluarga Berencana (Kb) Dengan Penggunaan Kontrasepsi Di Desa Sumberdadi Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung Tahun 2014. *Jurnal Bonorowo*, *1*(2), 65–71.

Novinggi, V. (2019). Sensasi dan Pemaknaan Pada Psikologi Komunikasi. *Al-Hikmah Media Dakwah, Komunikasi, Sosial Dan Kebudayaan*, *10*(1), 40–51.

Pradana, B. C. S. A. (2019). Pemaknaan Musisi Folk Surabaya Berlabel Independen Terhadap Media Baru Sebagai Sarana Komunikasi. *Representamen*, *5*(1).

Sari, K. M. (2019). Peran Library Lovers Club (LLC) dalam Mengembangkan Perpustakaan Sekolah di SMAN 49 Jakarta. *Jakarta: Universitas Indonesia Https://Eprints. Walisongo. Ac. Id/3590/3/102411010_Bab2. Pdf Diakses Pada Tanggal*, *5*.

Sugiati, E. (2017). Pemaknaan Masyarakat terhadap Musik Elektone (Studi Pesta

Pernikahan pada Masyarakat Makassar). *Skripsi*. *Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar*.

Susanti, S., Setyowati, E., & Nanik, R. (2013). Pemaknaan Siswa Kelas XI SMK Negeri 4 Surabaya terhadap Perilaku Seks Bebas dikalangan Pelajar Surabaya. *IPI*, *3*(1), 2.