

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyaknya penggemar Harry Potter di Indonesia karena cerita Harry Potter dapat diterima secara universal dan Harry Potter memiliki visualisasi terkait dengan seluruh aspek ceritanya melalui film. Sehingga penikmat cerita memiliki persepsi imajinasi yang sama terkait dengan Harry Potter, dan terlebih lagi oleh masyarakat Indonesia yang sebagian besar mempercayai mitos terkait dengan sihir. Seperti yang dikatakan oleh Baudrillard terkait mitos yaitu *myth exist, but one must guard against thinking that people believe in it: this is the trap of critical thinking ...* (Mitos ada, hanya saja diperlukan perlawanan terkait pemikiran yang membuat orang percaya, ini perangkap bagi pemikiran kritis ...) (Baudrillard, 2012:81). Jean Baudrillard mengakui keberadaan sebuah mitos, sehingga akibat kesamaan mitos yang sama, dapat dikatakan bahwa masyarakat dapat masuk kedalam cerita Harry Potter dan menikmati setiap dunia sihir yang diceritakan, akibat sajian fantasi yang membawa pembaca novel atau penonton film Harry Potter terbawa dalam dunia imajinasi yang berkaitan dengan dunia sihir.

Banyaknya penggemar Harry Potter di Indonesia, dapat dibuktikan dengan adanya komunitas Indo Harry Potter, yang merupakan komunitas penggemar Harry Potter pertama yang berdiri sejak tahun 2001 dan hingga saat ini masih aktif dengan memiliki jumlah anggota sebanyak 6536 orang yang dapat diketahui dari jumlah anggota yang tergabung dalam *Facebook Group Indo Harry Potter* (Sumber: https://www.facebook.com/groups/indoharrypotter/?ref=br_rs diakses pada 16 Januari 2017, pukul 22:07 WIB). Komunitas menurut Kertajaya (2008) adalah sekelompok orang atau sekumpulan orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjalin relasi pribadi yang erat antar anggota komunitas, karena adanya kesamaan

interest (ketertarikan) atau value (nilai), sehingga bergabungnya para penggemar Harry Potter di Indonesia dalam komunitas Indo Harry Potter, karena mereka memiliki ketertarikan yang sama terhadap Harry Potter. Komunitas Indo Harry Potter berpusat di Jakarta, komunitas ini merupakan komunitas dengan basis *online* dan *offline*, dimana secara *online* mereka melakukan komunikasi dan interaksi dengan anggota komunitas melalui media sosial yang digunakan sebagai media diskusi, karena anggota Indo Harry Potter tidak hanya berasal dari Jakarta saja, dan secara *offline* komunitas Indo Harry Potter aktif mengadakan kegiatan yang bertujuan untuk mempertemukan dan mengumpulkan para penggemar Harry Potter, hingga komunitas Indo Harry Potter mendapat nominasi dengan kategori Indonesia *Most Recommended Consumer Community* tahun 2009 versi majalah SWA.

Para penggemar Harry Potter yang bergabung dalam komunitas Indo Harry Potter, memiliki perilaku yang identik dengan Harry Potter serta dunia sihirnya atau *wizarding world* dalam aktivitas atau kegiatan mereka, dimana sebenarnya Harry Potter hanya merupakan cerita fantasi dan tidak sesuai dengan bagaimana realitas sesungguhnya. Sebagai contohnya adalah ketika acara perilisan buku Harry Potter kedelapan "*Harry Potter and The Cursed Child*" atau acara yang dinamakan "*Harry Potter #8 Launch Party*" yang dilakukan di Lotte Avenue Jakarta, pada tanggal 31 Juli 2016, terlihat bagaimana perilaku anggota komunitas Indo Harry Potter sangat terbawa konsep suasana acara dengan tema *wizarding world*, dimana rangkaian acaranya terkait *wizarding world* mulai dari *games* seperti *Hogwarts Class* atau penambahan wawasan terkait dengan sekolah sihir *Hogwarts*, perang mantera sihir hingga *cosplay* atau *costume player* dan terjadi perubahan perilaku mereka, ketika memerankan suatu karakter.

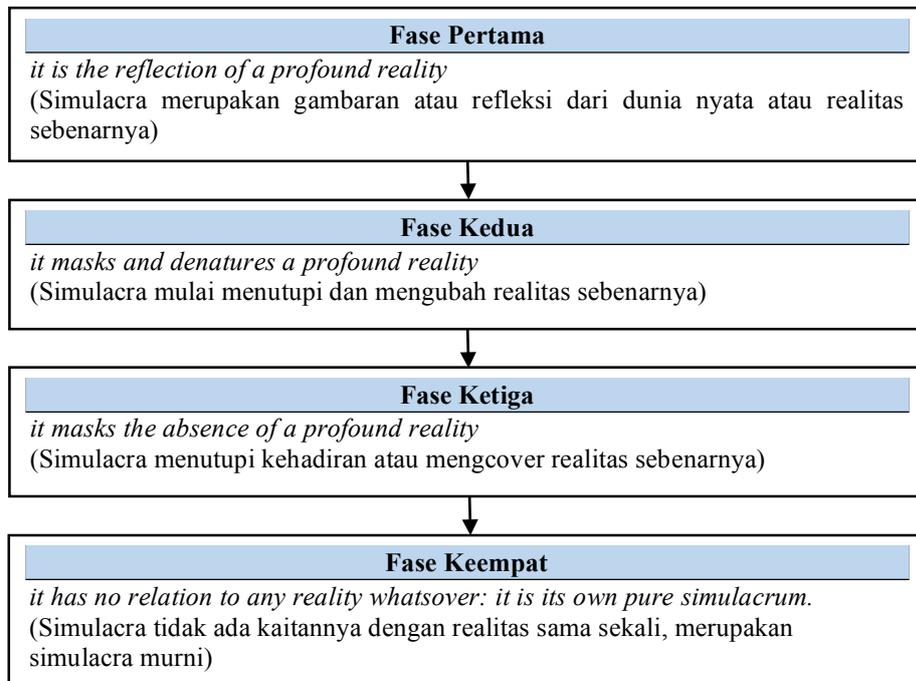
Bentuk totalitas sebagai penggemar Harry Potter, terlihat dari aspek kegiatan yang dilakukan apabila sedang terlibat dalam sebuah acara ataupun ketika dalam dunia *real-life* mereka. Seperti halnya meyakini keberadaan cerita Harry Potter, memiliki koleksi serial buku Harry Potter,

memiliki pernak-pernik sihir, menggunakan kostum karakter, mengalami perubahan perilaku sesuai dengan karakter yang diperankan hingga mengidentifikasikan dirinya sesuai dengan karakter yang disukai dalam realitas yang dialaminya. Hal ini menjadi indikasi peleburan dunia, antara dunia fantasi dengan dunia nyata yang dilakukan oleh peserta yang kaitannya dengan konsep hiperrealitas dari Jean Baudrillard.

Konsep hiperrealitas erat hubungannya dengan simulacra dan simulasi yang dijabarkan dalam bukunya Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation* (2012). Simulacra adalah *a real without origin or reality* (suatu hal yang nyata tanpa adanya sumber atau realitas sebenarnya) (Baudrillard, 2012:1), merupakan konsep ruang realitas yang berkaitan dengan imajinasi yang merupakan hasil dari duplikasi hal-hal yang tidak memiliki acuan, sehingga konsep imajinasi ini dianggap lebih nyata karena syarat akan makna yang terkait dengan realitas, meskipun bukanlah sebuah realitas yang sebenarnya. Simulacra memiliki 4 fase yaitu:

Gambar 1.1

Proses Simulacra



Sumber: Olahan Peneliti 2016

Menurut Baudrillard (2012:12) *Disneyland is a perfect model of all the entangled orders of simulacra* (Disneyland merupakan model yang sempurna yang melibatkan segala simulacra). Dimana Disneyland merupakan tempat yang terkait dengan seluruh gambaran imajinasi terhadap Disney yang dijadikan kenyataan. Sehingga simulacra terkait Disney adalah bagaimana individu memiliki imajinasi terhadap cerita dan karakter Disney akibat adanya stimulan berupa visualisasi dongeng atau kartun yang ditayangkan, sehingga ruang realitas dalam penggambaran karakter Disney memiliki citra yang dapat menggantikan pengalaman individu dalam memaknai sebuah realitas. Seperti *icon-icon* dalam Disney dianggap sebagai representasi realitas, namun sesungguhnya itu merupakan duplikasi dari realitas yang tidak ada asal-usulnya, sebagai contoh adalah karakter Mickey Mouse yang tidak merepresentasikan tikus pada realitas sesungguhnya, karena Mickey Mouse dapat berbicara dan berperilaku layaknya manusia, kini menjadi realitas yang lebih nyata dan kita mempercayai bahwa Mickey Mouse ada.

Gambar 1.2

Karakter Disney



Sumber : <http://img.duniaku.net>. diakses pada Jumat, 6 Januari 2017 pukul 03.45 WIB

Simulasi merupakan keadaan imajinatif yang direalisasikan dalam dunia nyata, *simulators attemp to make the real, all of the real, coincide with their models of simulation* (simulator hadir untuk membuat kenyataan dari semua kenyataan yang ada yang bertepatan dengan model dari simulasi) (Baudrillard, 2012:2). Bisa dikatakan, simulasi merupakan tempat atau keadaan terjadinya simulacra di dunia nyata yang disimulasikan untuk

merasakan sensasi simulacra atau imajinasi yang nyata. Disneyland merupakan simulasi, *Disneyland exist in order to hide that it is the real, Disneyland is presented as imaginary in order to make us believe that the rest is real* (Disneyland ada dan dibuat untuk menyembunyikan sesuatu yang nyata, Disneyland dihadirkan atas imajinasi untuk membuat kita percaya bahwa semua itu nyata) (Baudrillard, 2012:12). Dimana pengunjung ketika mendatangi Disneyland mereka sangat meyakini bahwa karakter dan apapun yang ada di Disneyland adalah nyata dan sebagai realitas yang sebenarnya yang dialami, padahal dalam arti sebenarnya mereka tidaklah nyata kecuali di Disneyland. Adanya indikasi hiperrealitas, apabila individu masih terbawa simulasi yang dilakukan Disney dalam kehidupan nyata.

Gambar 1.3

Interaksi Karakter Mickey dan Minnie di Disneyland



Sumber : <http://www.anaheiminn.com/> diakses pada Jumat, 6 Januari 2017 pukul 03.45

WIB

Hiperrealitas menurut Jean Baudrillard (2012:81) merupakan *more the real than the real* (lebih nyata daripada yang nyata). Jean Baudrillard (1983:146) dalam Medhy Hidayat (2008) merupakan sebuah keadaan dimana masyarakat meyakini adanya dunia yang tidak nyata dan masyarakat percaya hingga hidup dalam kesemuan, atau pembauran antara dunia nyata dan dunia semu. Dapat dikatakan bahwa hiperrealitas merupakan konsep suatu realitas yang berlebihan, penuh dengan dramatisasi, atau gabungan antara sesuatu yang real dengan hal yang sebenarnya tidak real atau imajinatif. Contohnya adalah, ketika individu menyukai karakter Disney, mereka yakin bahwa karakter Disney itu ada,

dan mereka akan menjadikan karakter Disney yang sebenarnya hanya dalam dunia imajinasi dihadirkan keberadaannya dalam kehidupan sehari-hari, seperti penggunaan atribut Disney dalam kehidupan sehari-hari, atau bahkan mengidentifikasi diri sebagai salah satu karakter Disney, biasanya perempuan mengidentifikasikan diri mereka seperti Princess yang ada pada karakter Disney, sehingga mereka menggabungkan antara dunia nyata dan dunia semu dan terjadi pembauran di dalamnya.

Gambar 1.4

Cosplay Karakter Elsa Dalam Film Disney Frozen



Sumber : <http://abc7chicago.com/> diakses pada Jumat, 6 Januari 2017 pukul 05.01 WIB

Kaitannya dengan Indo Harry Potter dalam peleburan dunia, Indo Harry Potter menerapkan budaya yang ada di dalam cerita Harry Potter hingga ketika membuat sebuah acara dibuat seolah-olah peserta merasakan *wizarding world* dan peserta telah terbawa imajinasinya sebagai penggemar Harry Potter dengan menunjukkan totalitasnya dengan menggunakan kostum ketika mendatangi acara tersebut. Hal ini menjadikannya sebuah hiperrealitas dalam simulasi yang diciptakan akibat adanya imajinasi dari individu yang terjadi akibat rangsangan dari cerita fantasi untuk kemudian dijadikan bentuk realitanya secara fisik atau nyata.

Sehingga, dapat dikatakan sesuai konsep Jean Baudrillard terkait dengan simulacra, simulasi dan hiperrealitas. Dalam konsep simulacra, komunitas Indo Harry Potter sudah terangsang dan terikat imajinasinya dengan cerita Harry Potter yang menceritakan dunia sihir atau *wizarding world* dengan jelas yang menggabungkan antara konsep dunia nyata dan dunia sihir terkait mitos-mitos secara universal (seperti mantera sihir, hewan-hewan mitologi seperti naga, burung api, monster dan sebagainya)

dimana cerita Harry Potter hanya merupakan cerita fiktif atau imajinatif, namun komunitas Indo Harry Potter mengakui dan mempercayai keberadaan *wizarding world* itu sendiri, dan mereka hidup dalam imajinasinya terhadap cerita Harry Potter.

Gambar 1.5

Cerita Harry Potter



Sumber : <http://i.ebayimg.com/> diakses pada Sabtu, 7 Januari 2017 pukul 14.17 WIB

Dalam konsep simulasi, komunitas Indo Harry Potter membuat konsep komunitas yang menerapkan beberapa budaya Harry Potter dalam komunitasnya, seperti pembagian kategori *Hogwarts House* atau asrama hingga konsep acara yang mengajak peserta untuk merasakan sensasi simulacra *wizarding world*, seperti pada acara *Harry Potter #8 Launch Party*. Dalam acara ini, peserta diajak menikmati sensasi *wizarding world* yang dibuat oleh panitia, seperti bermain menemukan benda sihir atau *horcrux*, perang mantra sihir, *hogwarts class* hingga *cosplay* untuk menirukan salah satu karakter yang ada pada cerita Harry Potter.

Gambar 1.6

Suasana Acara *Harry Potter #8 Launch Party*



Sumber : <https://www.facebook.com/groups/indoharrypotter/> Diakses Pada 15 Agustus 2016, Pukul 20.06 WIB

Dalam konsep hiperrealitas, komunitas Indo Harry Potter melakukan dramatisasi dalam kehidupan sehari-hari dengan mengadaptasikan budaya Harry Potter, seperti pembagian kategori asrama oleh setiap anggota komunitas, memiliki nama penyihir, penggolongan darah, pelafalan mantra sihir dalam kegiatan sehari-hari, hingga mengidentifikasi diri sebagai tokoh karakter pada Harry Potter dengan menggunakan kostum dan merubah perilaku sesuai karakter.

Gambar 1.7

Cosplay Harry Potter



Sumber: Olahan Peneliti 2016

Sesuai dengan uraian diatas, peneliti merasa bahwa perlu dilakukan sebuah penelitian terkait dengan konsep simulacra, simulasi dan hiperrealitas menurut Jean Baudrillard untuk mengetahui bagaimana proses simulacra yang dialami oleh anggota komunitas Indo Harry Potter. Dengan ini peneliti menetapkan sebuah penelitian dengan judul: PROSES SIMULACRA YANG DIALAMI OLEH PENGGEMAR HARRY POTTER (Studi Deskriptif Pada Anggota Komunitas Indo Harry Potter).

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang akan menjadi rumusan masalah untuk dilakukannya penelitian adalah “Bagaimana proses simulacra yang dialami oleh penggemar Harry Potter di Indonesia yang tergabung sebagai anggota komunitas Indo Harry Potter?”

1.3 Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini peneliti memiliki tujuan yang ingin dicapai, yaitu untuk mengetahui proses simulacra yang dialami oleh penggemar Harry Potter di Indonesia yang tergabung sebagai anggota komunitas Indo Harry Potter, sebagai bentuk pemahaman dasar terhadap konsep simulacra dan hiperrealitas yang telah terjadi di masa sekarang yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai proses simulacra yang dialami oleh penggemar Harry Potter Indonesia yang tergabung sebagai anggota komunitas Indo Harry Potter, sebagai bentuk pemahaman dasar terhadap konsep simulacra, sehingga mampu memberikan gambaran bagaimana hiperrealitas yang dialami di masa sekarang. Manfaat penelitian dapat memenuhi dua aspek, yaitu aspek teoritis dan aspek praktis, adalah :

1.4.1 Aspek Teoritis

1. Hasil penelitian ini, diharapkan mampu dijadikan dasar untuk pemahaman terkait dengan simulacra dan hiperrealitas pada komunitas atau sekelompok penggemar hal-hal yang bertema fantasi.
2. Memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu komunikasi dan sebagai acuan penelitian terkait dengan simulacra dan hiperrealitas bagi peneliti yang membuat penelitian serupa atau pengembangan dalam penelitian selanjutnya.

1.4.2 Aspek Praktis

1. Hasil penelitian dapat memberikan masukan terhadap pihak yang sedang melakukan kajian dalam ilmu komunikasi.

2. Memberikan informasi mengenai bidang studi komunikasi terkait dengan konsep hiperrealitas khususnya tingkatan simulacra yang dialami masyarakat Indonesia.

1.5 Tahapan Penelitian

Dalam tahapan penelitian, peneliti menggunakan 3 tahapan penelitian menurut Dr. Lexy J. Moleong yang terdapat pada buku Metodologi Penelitian Kualitatif (2011:126-148) :

1. Tahapan Pra-Lapangan

Dalam tahapan Pra-Lapangan, terdapat enam tahap kegiatan yang harus dilakukan untuk melakukan penelitian dengan pendekatan kualitatif.

a. Menyusun Rencana Penelitian

Dalam tahap ini, peneliti menyusun rencana penelitian yang didasari oleh latar belakang serta alasan yang kuat untuk dilakukannya penelitian berdasarkan peristiwa atau kejadian yang ada. Kaitannya dengan peristiwa, peneliti memilih kegiatan unik yaitu kegiatan *launching* buku Harry Potter ke-delapan (*Harry Potter and The Cursed Child*), dengan nama acara *Harry Potter #8 Launch Party* di Jakarta yang dilakukan oleh komunitas Indo Harry Potter dengan acara yang mengajak anggotanya merasakan sensasi *wizarding world* pada cerita Harry Potter sebagai salah satu contoh kegiatan yang dilakukan oleh komunitas Indo Harry Potter.

b. Memilih Lapangan Penelitian

Dalam tahap ini, peneliti menentukan lapangan, maka lapangan dalam penelitian ini adalah Anggota

Komunitas Indo Harry Potter yang berlokasi dan bertempat tinggal di Jakarta.

c. Mengurus Perizinan Penelitian

Dalam tahap ini, peneliti melakukan perizinan terkait dengan penelitian kepada pihak Indo Harry Potter, dan peneliti telah tergabung menjadi anggota pasif Indo Harry Potter.

d. Menjajaki dan Menilai Lapangan

Dalam tahap ini, peneliti memilih Jakarta sebagai lokasi penelitian karena banyaknya anggota Indo Harry Potter yang tinggal di Jakarta, serta mengetahui bagaimana karakteristik komunitas Indo Harry Potter dengan menjadi bagian dari komunitas dengan menjadi anggota pasif komunitas Indo Harry Potter melalui media sosialnya.

e. Memilih dan Memanfaatkan Informan

Dalam tahap ini, peneliti memilih informan yang memenuhi kualifikasi atau syarat untuk menjadi informan yang dibutuhkan untuk memperkuat data dan hasil penelitian. Yaitu *prefect* dan anggota Indo Harry Potter. Dalam tahap ini, peneliti menggunakan teknik Snowball dalam penentuan dan memilih informan.

f. Menyiapkan Alat Penelitian

Dalam tahap ini, peneliti mempersiapkan segala bahan atau alat penelitian yang dapat menunjang dalam pengumpulan data.

2. Tahapan Lapangan

Dalam tahap lapangan, peneliti sudah siap untuk melakukan proses pencarian dan pengumpulan data yang menunjang penelitian.

a. Memahami Latar Penelitian dan Persiapan Diri

Dalam tahap ini, peneliti diharuskan untuk memahami latar belakang penelitian serta latar belakang objek penelitian, agar pada saat melakukan pengumpulan data tidak mendapatkan kendala secara teknis. Sehingga, pada tahap ini peneliti diharuskan memahami bagaimana cerita Harry Potter agar dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan komunitas Indo Harry Potter.

b. Memasuki Lapangan

Dalam tahap ini, peneliti sudah memasuki tahap untuk melakukan pengumpulan data, dengan *depth interview* kepada informan, dengan segala hal terkait Harry Potter serta bagaimana pandangan anggota komunitas Indo Harry Potter terkait dengan konsep hipperealitas dan simulacra.

c. Berperan Serta Dalam Pengumpulan Data

Dalam tahap ini, peneliti sangat berperan dalam proses pengumpulan data, baik data primer maupun data sekunder yang menjadi pendukung dalam penelitian. Peneliti menjadi kunci dalam pengumpulan data penelitian, baik data dari informan langsung ataupun data dari riset yang dilakukan.

3. Analisis Data

Dalam tahap analisis data, peneliti melakukan dari mengatur urutan data, hingga analisis terhadap data yang diperoleh agar dapat menunjang penelitian dan menghasilkan hasil penelitian yang diinginkan.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di lokasi berikut :

Jakarta, Indonesia. Karena mayoritas anggota komunitas Indo Harry Potter bertempat tinggal di Jakarta.

1.6.2 Waktu Penelitian

Penelitian akan dilakukan selama 6 bulan, sejak Agustus 2016 hingga Januari 2017.

Tabel 1.1
Waktu Penelitian

No	Tahapan	Bulan					
		Agt 2016	Sep 2016	Okt 2016	Nov 2016	Des 2016	Jan 2017
1	Penyusunan Penelitian Bab 1 hingga Bab 3, dan melakukan Pra-Riset sebagai penguat latar belakang penelitian.						
2	Pengumpulan data sekunder, dengan mengamati aktivitas yang dilakukan oleh Indo Harry Potter dan mencari data melalui penelitian terdahulu atau referensi yang ada dengan data lapangan.						

3	Pengumpulan data primer berupa wawancara kepada informan untuk mendapatkan pernyataan yang menguatkan terkait dengan tingkatan simulacra dalam hiperrealitas yang dialami						
4	Pengolahan data dengan menganalisis data primer dan data sekunder, serta penentuan kesimpulan dan saran penelitian.						

Sumber: Olahan Peneliti, 2016