

PROSES SIMULACRA YANG DIALAMI PENGGEMAR HARRY POTTER
(Studi Deskriptif Pada Anggota Komunitas Indo Harry Potter)
Process of Simulacra Experienced by Harry Potter Fans
(Descriptive Study on Indo Harry Potter Community Members)

Vedrix Zan Ritara¹, Diah Agung Esfandari²
 Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom
¹vedrixzanritara@gmail.com, ²esfandari@gmail.com

ABSTRAK

Komunitas Indo Harry Potter merupakan komunitas bagi para penggemar Harry Potter di Indonesia. Komunitas ini banyak membuat acara yang mengajak anggotanya merasakan sensasi *wizarding world* Harry Potter di dunia nyata, contohnya acara “*Harry Potter #8 Launch Party*” dimana dalam acara tersebut banyak peserta yang mengalami perubahan perilaku layaknya seorang penyihir. Perilaku ini menjadikan adanya pembauran dunia atau hiperrealitas yang dilakukan peserta berdasarkan simulacra dan simulasi yang mereka alami, untuk menjadikan suatu hal imajinasi menjadi sebuah realitas sebenarnya yang mereka anggap lebih nyata daripada realitas itu sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses simulacra yang dialami penggemar Harry Potter yang menjadi peserta acara dan tergabung sebagai anggota komunitas Indo Harry Potter, sesuai dengan konsep simulacra, simulasi dan hiperrealitas yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan terkait dengan kasus yang diteliti. Hasil penelitian yang didapatkan adalah proses simulacra yang dialami oleh tiap individu berbeda-beda berdasarkan pengalaman yang dimiliki, namun telah sampai pada fase simulacra kedua dimana simulacra mulai mengubah dan menutupi realitas yang sebenarnya. Sehingga konsep simulacra, simulasi serta hiperrealitas yang dialami juga berbeda-beda, yang kaitannya dengan meyakini bahwa cerita Harry Potter itu memang nyata hingga mengidentifikasi diri sebagai salah satu karakter yang ada pada cerita Harry Potter.

Kata Kunci: Kajian Media Budaya, Simulacra, Simulasi, Hiperrealitas, Penggemar Harry Potter.

ABSTRACT

Indo Harry Potter community is a community for Harry Potter fans which based in Indonesia. This community makes a lot of events that invite participants to enjoy the sensation of Harry Potter wizarding world in the real world, an example is “Harry Potter #8 Launch Party” which is many of participants behave like a witch. This behavior makes them to assimilate the world as known as hyperreality by simulacra and simulation that participants experienced, to make a thing of imagination become a reality which more real than reality itself. This study aims to determine how the process of simulacra experienced by Harry Potter fans who participated in the event and joined as member of Indo Harry Potter Community, in accordance with the concept of simulacra, simulations and hyperreality expressed by Jean Baudrillard. This study used a qualitative approach with descriptive case study method that aims to describe and explain related to the cases studied. The results obtained from this research is the process of simulacra experienced by each individual varies based on their experiences, but has reached the second phase of simulacra, simulacra masks and denatures a profound reality. So, the concept of simulacra, simulations and hyperreality experienced also different, which is start to believe that story of Harry Potter is real to identify itself as one of the characters within the story of Harry Potter.

Keywords: Cultural Studies, Simulacra, Simulation, Hyperreality, Harry Potter Fans

1. PENDAHULUAN

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 tergabungnya 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 tergabung 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.

Menurut Baudrillard^[2], konsep hiperrealitas erat hubungannya dengan simulacra dan simulasi yang dijabarkan dalam bukunya *Simulacra and Simulation* (2012). Menurut Baudrillard^[2], simulacra adalah *a real without origin or reality* (suatu hal yang nyata tanpa adanya sumber atau realitas sebenarnya), merupakan konsep dunia terkait dengan ruang dan waktu yang dipenuhi citra atau penanda suatu peristiwa yang telah menggantikan pengalaman nyata, dari keadaan duplikasi atas sebuah keadaan yang realitasnya tidak pernah ada atau tidak ada bentuk aslinya. Simulacra memiliki 4 fase, yaitu: (1) *it is the reflection of a profound reality*, (2) *it masks and denatures a profound reality*, (3) *it masks the absence of a profound reality*, (4) *it has no relation to any reality whatsoever; it is its own pure reality*. Simulasi merupakan keadaan imajinatif yang direalisasikan dalam dunia nyata, Baudrillard^[2] mengatakan *simulators attempt 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). Hiperrealitas menurut Jean Baudrillard^[3] merupakan *more the real than the real* (lebih nyata daripada yang nyata). Jean Baudrillard dalam Medhy Hidayat^[5] 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.

Kaitannya dengan Indo Harry Potter, dimana simulacra yang dialami oleh penggemar Harry Potter telah mempercayai adanya *wizarding world* Harry Potter yang merupakan cerita imajinasi. Simulasi tempat untuk merasakan adanya sensasi terhadap simulacra Harry Potter ada pada acara *Harry Potter #8 Launch Party* dimana pengunjung dapat merasakan sensasi cerita Harry Potter yang nyata, dan hiperrealitas dimana penggemar Harry

Potter melakukan pembauran dunia dengan melakukan dramatisasi dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan Harry Potter, contohnya *cosplay*. Kegiatan *cosplay* yang terjadi pada acara *Harry Potter #8 Launch Party* menjadi indikasi terjadinya konsep hiperrealitas akibat adanya simulacra dan simulasi yang dialami oleh pelaku *cosplay*, karena secara tidak langsung peserta *cosplay* menjadikan nyata sebuah karakter imajinasi dalam cerita Harry Potter, dimana sebenarnya karakter tersebut tidak ada di dunia nyata. Berdasarkan uraian diatas, adapun fokus penelitian ini adalah “Bagaimana proses simulacra yang dialami oleh penggemar Harry Potter di Indonesia yang tergabung dalam komunitas Indo Harry Potter dan berpartisipasi dalam acara *Harry Potter #8 Launch*”.

2. METODOLOGI

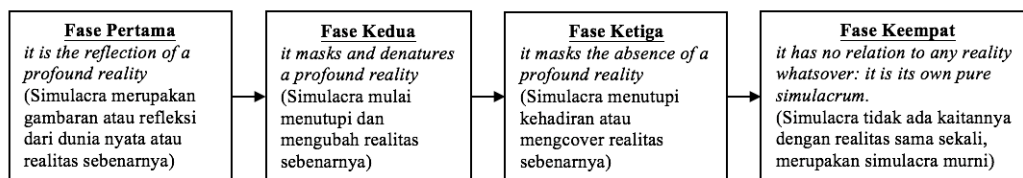
Peneliti dalam melakukan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menurut Moleong^[5] adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya persepsi, motivasi, tindakan dan sebagainya, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan metode ilmiah.

Dalam hal ini, penelitian yang dilakukan berkaitan dengan proses simulacra yang dialami oleh penggemar Harry Potter. Setelah menentukan metode penelitian, peneliti memilih menggunakan studi deskriptif. Studi deskriptif menurut Dantes^[7] merupakan sebuah penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan sebuah peristiwa secara sistematis yang sesuai dengan keadaannya atau apa adanya untuk menemukan informasi terkait dengan keadaan saat ini tanpa adanya kontrol yang dilakukan seperti pada studi eksperimen sehingga cenderung tidak diarahkan untuk pengujian hipotesis, melainkan untuk memaparkan keadaan yang sesungguhnya sesuai dengan rumusan masalah yang digunakan. Penelitian ini sesuai menggunakan studi deskriptif karena memberikan gambaran, penjelasan serta mendeskripsikan bagaimana proses simulacra yang dialami oleh penggemar Harry Potter yang tergabung sebagai anggota Indo Harry Potter.

3. DASAR TEORI

a. Simulacra, Simulasi dan Hiperrealitas

Simulacra menurut Baudrillard^[3] adalah *a real without origin or reality* (suatu hal yang nyata tanpa adanya sumber atau realitas sebenarnya). Simulacra menurut Piliang^[8] merupakan ruang realitas yang erat kaitannya dengan proses reduplikasi dan daur ulang berbagai aspek kehidupan yang berbeda baik dalam wujud komoditas citra, fakta, tanda, kode yang silang-menyilang dalam satu dimensi ruang



dan waktu yang sama. Sehingga simulacra merupakan konsep dunia yang dipenuhi citra atau penanda suatu peristiwa yang telah menggantikan pengalaman sebenarnya, dari keadaan duplikasi atas sebuah keadaan yang realitasnya tidak pernah ada atau tidak ada bentuk aslinya atau tidak memiliki acuan, sehingga perbedaan antara yang duplikasi dan yang asli menjadi kabur. Sehingga simulacra merupakan sebuah konsep dunia yang berdasarkan imajinasi atas nostalgia terkait dengan mitos yang diakui sebagai tanda-tanda realitas yang memiliki makna, sehingga keberadaannya sedikit berkaitan hingga tidak berkaitan dengan dunia nyata. Menurut Baudrillard, simulacra memiliki 4 fase, yaitu

Gambar 2
Fase Simulacra

Simulasi menurut Baudrillard^[3] merupakan *simulators attemp to make the real, all of the real, coincide with their models of simulation* (simulator hadir untuk membuat kenyataan lebih dari semua kenyataan yang ada yang bertepatan dengan model dari simulasi). Simulasi merupakan tempat atau keadaan terjadinya simulacra di dunia nyata yang disimulasikan untuk merasakan sensasi simulacra atau imajinasi yang nyata. Menurut Baudrillard^[2] *simulation threatens the difference between the true and the false, the real and the imaginary* (simulasi mengancam perbedaan antara yang benar dan yang salah, yang nyata dan yang imajinasi) dimana simulasi secara tidak langsung membuat individu yang berada didalamnya menjadi susah membedakan antara benar dan salah serta nyata dan imajinasi, hingga individu menganggap bahwa realitas diluar dari simulasi bukan lah lagi sebuah realitas yang sesungguhnya.

Hiperrealitas menurut Jean Baudrillard^[2] merupakan *more the real than the real* (lebih nyata daripada yang nyata). Kaitannya dengan hiperrealitas menurut Durham^[3] *everywhere today one must recycle waste, and the dreams, the phantasm, the historical, fairylike, legendary imaginary of children and adults is a waste product, the first great toxic excrement of hyperreal civilization* (sekarang dimanapun diperlukan untuk mendaur ulang terkait dengan mimpi, khayalan, sejarah, peri, khayalan legendaris anak-anak dan dewasa merupakan sebuah implikasi pertama terciptanya peradaban hiperrealitas). Hiperrealitas menurut Jean Baudrillard (1983:146) dalam Medhy Hidayat^[4] merupakan sebuah keadaan dimana realitas-realitas buatan berbetbaran hingga masyarakat meyakini adanya realitas tersebut akibat realitas buatan yang lebih real dari realitas sesungguhnya 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 nyata dengan hal yang sebenarnya tidak nyata atau imajinatif.

Terkait dengan komunitas Indo Harry Potter, dapat dikatakan sesuai konsep Jean Baudrillard terkait dengan simulacra, simulasi dan hiperrealitas. Dalam konsep simulacra, anggota komunitas Indo Harry Potter sudah terangsang dan terikat imajinasinya dengan cerita Harry Potter yang diceritakan secara jelas terkait dunia sihir atau *wizarding world* yang menggabungkan antara konsep dunia nyata dan dunia sihir terkait mitos-mitos secara universal (seperti mantera sihir, hewan-hewan mitologi seperti naga, burung api, dan monster-monternya) dimana cerita Harry Potter hanya merupakan cerita fiktif atau imajinatif, namun anggota komunitas Indo Harry Potter mengakui dan mempercayai keberadaan *wizarding world* itu sendiri, dan mereka hidup dalam imajinasinya terhadap cerita Harry Potter.

Dalam konsep simulasi, komunitas Indo Harry Potter banyak membuat simulasi-simulasi terkait dengan Harry Potter dengan membuat sebuah konsep acara yang mengajak peserta untuk merasakan sensasi simulacra *wizarding world*, seperti acara *Harry Potter #8 Launch Party*. Dalam acara ini, peserta diajak menikmati sensasi *wizarding world* yang dibuat oleh panitia, seperti permainan perang mantera sihir, *hogwarts class* hingga *cosplay* untuk menirukan salah satu karakter yang ada pada cerita Harry Potter. Dalam konsep hiperrealitas, komunitas Indo Harry Potter melakukan dramatisasi dalam kehidupan sehari-hari dengan mengadaptasikan budaya Harry Potter, seperti pengklasifikasi kelas asrama oleh setiap anggota member, menggunakan nama sebutan sesuai karakter yang disukai, penggolongan darah, pelafalan mantera sihir, hingga mengidentifikasi diri menjadi tokoh karakter pada Harry Potter dengan menggunakan kostum pada acara yang mengusung tema *wizarding world* Harry Potter.

Sehingga dalam peleburan dunia nyata seperti menerapkan budaya yang ada di dalam cerita Harry Potter adalah terkait dengan acara *Harry Potter #8 Launch Party* yang dibuat seolah-olah peserta merasakan sensasi *wizarding world*, sehingga peserta telah membawa 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 atau simulacra untuk kemudian dijadikan bentuk realitanya secara fisik atau nyata.

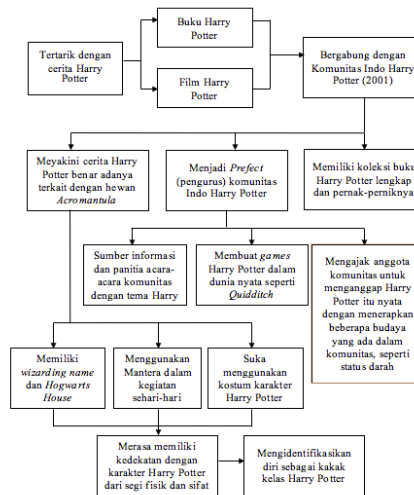
4. PEMBAHASAN

a. Informan 1

Pada fase pertama, simulacra merupakan refleksi dari realitas sebenarnya, pada fase ini yang dialami oleh informan 1 yaitu meyakini Harry Potter itu ada, meskipun hanya cerita fiksi, seperti meyakini sebagian dari cerita Harry Potter itu bagian dari cerita atau mitos yang ada, contohnya hewan dari Indonesia yaitu *Acromantula*, karena menurut informan 1 Harry Potter menggambarkan bagaimana kehidupan nyata dengan menggabungkan mitos yang dipercaya merupakan sebuah realitas baginya.

Pada fase kedua, simulacra mulai menutupi dan mengubah realitas sebenarnya, pada fase ini informan 1 telah mengubah realitas yang sebenarnya akibat adanya cerita Harry Potter. Memiliki *wizard name*, meyakini asal asrama merupakan sebuah realitas yang sebenarnya tidak ada dalam dunia nyata, merasakan adanya *wizarding world* hingga melakukan *cosplay* karena adanya kedekatan dengan karakter Harry Potter baik dari segi fisik dan sifat hingga menggunakan mantra dalam kehidupan sehari-hari membuat realitas yang dialami berubah tidak sesuai dengan realitas aslinya.

Pada fase ketiga, simulacra menghilangkan kehadiran atau menggantikan realitas sebenarnya. Informan 1 mengidentifikasi diri sebagai kakak Harry Potter dimana itu merupakan hal yang menggantikan realitas dirinya sebagai individu yang sebenarnya, identifikasi ini menghilangkan realitas sebenarnya karena informan 1 bukan sebagai jati diri dia yang sebenarnya, melainkan sebagai kakak kelas Harry Potter dengan berbagai kemiripan yang dimiliki. Sehingga, simulacra yang dialami oleh informan 1 telah mencapai pada fase ketiga dengan proses simulacra sebagai berikut:

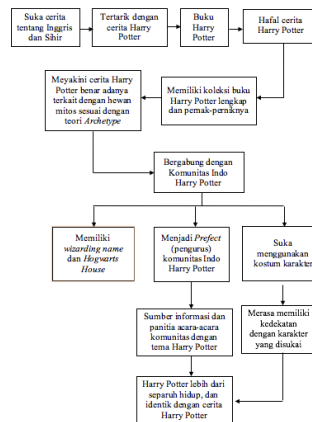


Informan 1 tidak mengalami fase simulacra keempat, dimana simulacra tidak ada kaitannya dengan realitas sama sekali, dan individu hidup dalam dunia imajiner bukan lagi realitasnya, bisa dikatakan bahwa individu pada fase ini memiliki halusinasi atau fatamorgana terkait dengan dunia imajiner yang dianggap benar-benar nyata dan individu hidup dalam halusinasi tersebut, namun informan 1 masih merepresentasikan dan hidup dalam realitas yang benar-benar dialaminya. Ketika dikaitkan dengan Harry Potter, Informan 1 masih menyadari bahwa dia tetap memiliki realitas yang dia jalani dan hanya dikaitkan dengan dunia imajinernya terkait dengan Harry Potter saja, sehingga Informan 1 tidak benar-benar hidup dalam halusinasi *wizarding world* Harry Potter dalam keseluruhan hidupnya.

b. Informan 2

Pada fase pertama, simulacra merupakan gambaran atau refleksi dari realitas sebenarnya, pada fase ini yang dialami oleh informan 2 yaitu meyakini Harry Potter itu ada akibat adanya bukti nyata terhadap hewan-hewan sihir yang ada dalam cerita Harry Potter di Indonesia yang telah dimuseumkan di Museum Nasional Indonesia yaitu Museum Gajah.

Pada fase kedua, simulacra mulai menutupi dan mengubah realitas sebenarnya, pada fase ini informan 2 telah mengubah realitas yang sebenarnya akibat adanya cerita Harry Potter. Memiliki *wizard name*, meyakini asal asrama merupakan sebuah realitas yang sebenarnya tidak ada dalam dunia nyata, merasakan adanya *wizarding world* hingga melakukan *cosplay* karena adanya kedekatan dengan karakter Seraphina Picquery, layaknya menjadi aktivis akibat ketidaksetujuannya terhadap status darah yang dipercayai oleh orang yang ada disekitarnya, padahal status darah itu hanya ada dalam cerita Harry Potter hingga identik dengan Harry Potter karena Harry Potter sudah menjadi bagian dari hidup yang membuat realitas yang dialami berubah tidak sesuai dengan realitas aslinya. Sehingga, simulacra yang dialami oleh informan 2 telah mencapai pada fase ketiga dengan proses simulacra sebagai berikut:



Informan 2 tidak mengalami fase simulacra ketiga, dimana simulacra mulai menutupi realitas yang sebenarnya. Informan 2 hanya sebatas mengakui keberadaan *wizarding world* Harry Potter dan meyakini asal asrama dan memiliki nama sihir. Sehingga simulacra terkait Harry Potter yang dialami oleh Informan 2 tidak menutupi realitas yang dialami oleh Informan 2, hanya saja mulai merubah pandangan informan 2 terkait dengan realitasnya akibat adanya cerita Harry Potter, sehingga hanya diidentikkan dengan Harry Potter oleh orang-orang sekitar bukan diri sendiri yang mengidentifikasi sebagai karakter yang ada di Harry Potter.

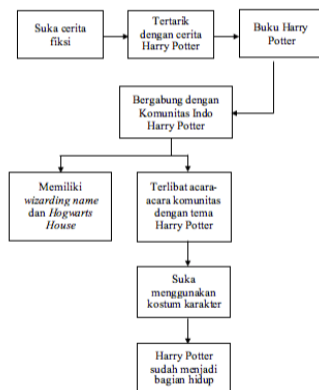
Informan 2 tidak mengalami fase simulacra keempat, dimana simulacra tidak ada kaitannya dengan realitas sama sekali, dan individu hidup dalam dunia imajiner bukan lagi realitasnya, bisa dikatakan bahwa individu pada fase ini memiliki halusinasi atau fatamorgana terkait dengan dunia imajiner yang dianggap benar-benar nyata dan individu hidup dalam halusinasi tersebut, namun informan 2 masih hidup dalam realitas yang benar-benar dialaminya, karena Harry Potter hanya sebatas cerita yang dia yakini, namun tidak membuat dia benar-benar hidup dalam dunia imajiner Harry Potter dalam keseluruhan hidupnya, hanya sedikit dalam realitasnya yang berkaitan dengan Harry Potter.

c. Informan 3

Pada fase pertama, simulacra merupakan gambaran atau refleksi dari realitas sebenarnya, pada fase ini yang dialami oleh informan 3 yaitu meyakini cerita Harry Potter itu ada hanya dari beberapa bagian tidak secara keseluruhan, seperti praktek persihiran yang menjadi sejarah manusia, sehingga menurut informan 3 cerita Harry Potter sebagian menggambarkan realitas yang sebenarnya.

Pada fase kedua, simulacra mulai menutupi dan mengubah realitas sebenarnya, pada fase ini informan 3 telah mengubah realitas yang sebenarnya akibat adanya cerita Harry Potter. Memiliki *wizard name*, meyakini asal asrama merupakan sebuah realitas yang sebenarnya tidak ada dalam dunia nyata, merasakan adanya *wizarding world* hingga melakukan *cosplay* karena sebagai bentuk totalitas yang menunjukkan kesukaan karena Harry Potter sudah menjadi bagian hidup, sehingga realitas kehidupan

informan 6 telah dirubah akibat adanya Harry Potter. Sehingga, simulacra yang dialami oleh informan 6 telah mencapai pada fase ketiga dengan proses simulacra sebagai berikut:



Informan 3 tidak mengalami fase simulacra ketiga, dimana simulacra mulaimenutupi realitas yang sebenarnya. Informan 3 hanya sebatas mengakui keberadaan *wizarding world* Harry Potter dan meyakini asal asrama dan memiliki nama sihir. Sehingga simulacra terkait Harry Potter yang dialami oleh Informan 3 tidak menutupi realitas yang dialami, hanya saja mulai merubah pandangan informan 3 terkait dengan realitasnya akibat adanya cerita Harry Potter yang memiliki kaitan dengan kehidupannya.

Informan 3 tidak mengalami fase simulacra keempat, dimana simulacra tidak ada kaitannya dengan realitas sama sekali, dan individu hidup dalam dunia imajiner bukan lagi realitasnya, bisa dikatakan bahwa individu pada fase ini memiliki halusinasi atau fatamorgana terkait dengan dunia imajiner yang dianggap benar-benar nyata dan individu hidup dalam halusinasi tersebut, namun informan 3 masih hidup dalam realitas yang benar-benar dialaminya, karena Harry Potter hanya sebatas cerita yang dia nikmati, namun tidak membuat dia benar-benar hidup dalam dunia imajiner Harry Potter dalam keseluruhan hidupnya, hanya sedikit dalam realitasnya yang berkaitan dengan Harry Potter.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti melalui wawancara serta observasi yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses simulacra yang dialami oleh penggemar Harry Potter yang tergabung sebagai anggota komunitas Indo Harry Potter adalah proses simulacra yang dialami oleh penggemar Harry Potter adalah sampai pada fase kedua, dimana simulacra mulai menutupi dan mengubah realitas sebenarnya. Mereka memberi gambaran bagaimana Harry Potter mengubah realitas yang mereka miliki agar sesuai dengan hal-hal yang ada terkait dengan cerita Harry Potter. Baik memiliki nama penyihir atau *wizard name* hingga meyakini asal asrama yang sebenarnya tidak ada klasifikasi seperti itu dalam dunia nyata, sehingga mempengaruhi individu yang menggemari Harry Potter dalam memaknai realitas sesungguhnya karena sudah terpengaruh dengan adanya *wizarding world* dalam cerita Harry Potter sehingga realitas mereka pun berubah. Simulacra, Simulasi dan Hiperrealitas yang dialami oleh penggemar Harry Potter berbeda-beda, sesuai dengan fase simulacra yang dialami, lebih berdasarkan pada pengalaman yang dialami oleh mereka.

| No | Informan | Fase Simulacra |
|----|------------------------------------|----------------|
| 1 | Ismanto Hadi (Hadi Patronussto) | Fase Ketiga |
| 2 | Aisyah, M.Si (Lady Snape) | Fase Kedua |
| 3 | Syafirul (Ronan Doge) | Fase Kedua |

Pada fase kedua, kepercayaan individu terhadap hal imajiner mulai dimainkan, karena simulacra mulai mengubah, atau terjadi penyimpangan bagaimana pandangan individu terhadap dunia nyata akibat adanya simulacra.

Pada fase ketiga, Simulacra sudah menghilangkan bagaimana realitas yang sebenarnya, penanda atau citra sudah tidak lagi ada kaitannya dengan realitas, sesuatu hal yang imajiner lebih terlihat nyata daripada sesuatu yang benar-benar nyata adanya. Sehingga individu sudah mulai kesulitan dalam membedakan realitas, karena realitas imajinasi dirasakan lebih real dibandingkan dengan realitas sebenarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aisyah, Karina. (2012). *Rasa Memiliki Dalam Komunitas Cosplay*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- [2] Baudrillard, Jean. (2012). *Simulacra and Simulation*. America: University of Michigan.
- [3] Durham, Meenakshi Gigi dan Kellner, Douglas M. (2006). *Media and Cultural Studies KeyWorks Revised Edition*. Australia: Blackwell.
- [4] Hidayat, Meidhy Aginta. (2008). *Kebudayaan Post Modernisme Menurut Jean Baudrillard*.
- [5] Moleong, Lexy J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [6] Rachma, Ida. (2014). *Metode Penelitian Studi Media dan Kajian Budaya*. Jakarta: Kencana.
- [7] Salim, Agus. (2006). *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- [8] Piliang, Yasraf Amir. (2010). *Dunia Yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Bandung: Matahari.