

Persepsi Komunitas Game Fortnite Terhadap Konsep Animasi Dalam Konser Travis Scott “*Astronomical*”

Ardiles Marcellino Polnaya¹, Jupriono², Bagus Cahyo Shah Adi Pradana³,

^{1,2,3}Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

amarcellinop@gmail.com¹, juprion@untag-sby.ac.id²,

baguspradana@untag-sby.ac.id³

Abstract

The development of digital communication media is now supporting the development of industries in various fields, both marketing and entertainment, which are growing rapidly. The entertainment world itself is used as an alternative strategy to get closer to fans, both through status and artist development. One of them is Travis Scott. The development of the rap music he displayed had an interest in the Fortnite Game developer to collaborate with him to enter the epic game. This collaboration has created a variety of perceptions among members of the Fortnite Game community in Surabaya for the 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 concert shown shows negative and positive perceptions. Negative perception because it is considered intimidating community members who cannot watch astronomical concerts and positive perception is interpreted as creativity that is out of the box in the entertainment world. When viewed from the celebrity worship level, the Fortnite Game community in Surabaya is at the level of social entertainment.

Keywords : *Perception, Community, Celebrity Worship*

Abstrak

Perkembangan media komunikasi digital kini mendukung pengembangan industri di berbagai bidang, baik pemasaran maupun *entertainment* 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 musik rap yang ditampilkannya memiliki ketertarikan pada pengembang *Game* Fortnite untuk menggandengnya masuk dalam *epic game* tersebut. Kerjasama tersebut yang menjadikan beragamnya persepsi antar anggota komunitas *Game* Fortnite 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 persepsi negatif dan positif. Persepsi negatif karena dianggap mengintimidasi anggota komunitas yang tidak dapat menyaksikan konser *astronomical* dan persepsi positif diartikan sebagai kreatifitas yang *out of the box* di dunia *entertainment*. Jika ditinjau dari level *celebrity worship* komunitas *Game* Fortnite di Surabaya berada pada level

entertainment social.

Kata Kunci : Persepsi, Komunitas, *Celebrity Worship*

Pendahuluan

Di era globalisasi saat ini banyak masyarakat yang menggunakan media sosial (medsos) sebagai media mengekspresikan diri baik individu maupun komunitas. Ekspresi diri pada media sosial dipublikasikan dalam berbagai bentuk diantaranya status, foto dengan *caption*, maupun video. Tujuan mengekspresikan diri melalui media sosial karena dianggap sebagai media komunikasi baru yang mampu untuk digunakan dalam mempromosikan produk atau *endorse* suatu produk dan juga sebagai media eksplorasi ketertarikan terhadap seseorang yang diidolakan. Perkembangan media komunikasi digital saat ini mendukung pengembangan industri di berbagai bidang baik pemasaran maupun entertainment saat ini sedang berkembang pesat. Perkembangan musik rap yang ditampilkan *Rapper* tersebut memiliki ketertarikan pada pengembang *Game* Fortnite untuk menggandengnya untuk masuk dalam *epic game* tersebut. *Game* Fortnite sendiri dikembangkan oleh Farga Corporation di tahun 2017 dan telah memiliki penggemar *game* yang cukup besar dikarenakan mampu menyajikan berbagai mode permainan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan bahwa penggemar Travis Scott menggemari gaya penampilan *rapper* tersebut yang menyebabkan banyak penggemar mengikuti gaya berpakaian maupun gaya bentuk rambut yang ditampilkan oleh artis yang diidolakannya. Pada tahun 2020 *Game* Fortnite menggabungkan musik *rapper* Travis Scott dan *emote epic* ke dalam *game* yang dimainkan. Adanya keterkaitan antara *rapper* dengan *game* tidak sedikit penggemar musik Travis Scott yang ikut dalam permainan *Game* Fortnite di tahun tersebut.

Metode Penelitian

Peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, Lex J. Moleong (2013) menjelaskan bahwa pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang suatu fenomena di dalam suatu masyarakat tanpa menggunakan proses pengukuran dan perhitungan. Pada penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan jenis penelitian yang menggambarkan suatu hasil penelitian dalam analisis data yang bersifat kualitatif.

Hasil dan Pembahasan

Kerjasama *epic games* bukan menjadi pertama kalinya menggandeng musisi populer untuk meramaikan jagad *game* virtual di Fortnite. Pada tahun 2020 merupakan musisi Travis Scott untuk berkolaborasi dengan menggelar konser virtual bertajuk “*Astronomical*” di *Fortnite*. Dengan karakter musiknya yang khas dan selaras dengan *vibe Fortnite*.

Konser *astronomical* berlangsung selama tiga hari berturut-turut. Dibuka pada hari Jumat (24/4) lalu dan berakhir pada hari Minggu (26/4) pukul 05.00 WIB. *Epic games* sudah memberikan ultimatum bagi para pemain maupun penggemar Travis Scott untuk masuk ke dalam *area map* tiga puluh menit sebelum konser dimulai untuk

menghindari *lag*. Tujuan dari peraturan tersebut agar fans dapat menikmati konser tersebut. Selain waktu masuk fans juga diwajibkan untuk memperbarui ke versi Fortnite terbaru.

Penutup

Berdasarkan pemaparan pada bab sebelumnya bahwa persepsi komunitas *Game* Fortnite di Surabaya terkait dengan konser *astronomical* menunjukkan beberapa persepsi yang disampaikan. Jika dilihat dari segi sensasi yang ditunjukkan sebagian komunitas menunjukkan ketertarikan atas animasi yang diberikan selebriti yang diidolakan namun sebagian dari penggemar Travis Scott yang sudah lama mengidolakan Travis Scott memberikan persepsi yang intimidatif karena pembatasan penonton tersebut. Berdasarkan hasil kajian pembahasan di atas 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 *game* yang dimainkan dengan konser yang disampaikan serta secara psikologis proses mengidolakannya masih dalam taraf yang rendah hanya sebatas informasi terhadap selebriti yang diidolakan.

Berdasarkan persepsi yang diberikan oleh penggemar sebagian penggemar menyayangkan pembatasan jumlah penonton terhadap konser *astronomical* sebagai langkah intimidasi. Sesuai dengan persepsi tersebut disarankan untuk penggemar tersebut untuk bersikap lebih dewasa terhadap kebijakan yang diterapkan oleh manajemen 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 PERSEPSI MASYARAKAT ATAS MUSIK DANGDUT DI INDONESIA. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Fauziyyah, D. R. (2018). PERSEPSI 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 Persepsi 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 Persepsi Pada Psikologi Komunikasi. *Al-Hikmah Media Dakwah, Komunikasi, Sosial Dan Kebudayaan*, 10(1), 40–51.
- Pradana, B. C. S. A. (2019). Persepsi 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). Persepsi Masyarakat terhadap Musik Elektone (Studi Pesta Pernikahan pada Masyarakat Makassar). *Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar*.
- Susanti, S., Setyowati, E., & Nanik, R. (2013). Persepsi Siswa Kelas XI SMK Negeri 4 Surabaya terhadap Perilaku Seks Bebas dikalangan Pelajar Surabaya. *IPI*, 3(1),