

Hiperrealitas dalam Sports-themed Video Game: Studi Kasus EA Sports FC 24 = Hyperreality of Sports-themed Video Game: A Study Case of EA Sports FC 24

Raflian Alvito Radhiza, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920546956&lokasi=lokal>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana sports-themed video game dimaknai oleh pemain generasi Z. Studi terdahulu cenderung hanya melihat video game sebagai pelarian dari dunia nyata, sehingga kerap mengabaikan konteks di mana video game yang memiliki genre sports dimainkan, yang turut mempengaruhi makna yang dilekatkan pada video game tersebut. Padahal, salah satu karakteristik dari sports-themed video game adalah penggunaan basis data yang otentik dari industri olahraga di dunia nyata. Konteks yang demikian dapat memfasilitasi pemain video game untuk menciptakan narasi kisah karir berolahraga versi mereka sendiri, yang sangat dekat dengan realitas di dunia nyata. Dengan menganalisis kasus pada judul permainan EA Sports FC 24 menggunakan konsep Hiperrealitas dari Baudrillard, penelitian ini menunjukkan bagaimana sports-themed video game dimaknai sebagai wadah untuk merealisasikan aspirasi dan harapan pemain dalam bentuk simulasi. Selain itu, permainan ini juga digunakan oleh para pemain sebagai sumber pengetahuan terkini mengenai sepak bola. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melakukan pengumpulan data melalui wawancara mendalam yang dilakukan terhadap pemain EA Sports FC 24 generasi Z dan observasi digital terhadap video YouTube yang memainkan EA Sports FC 24.This research aims to explore how Generation Z players perceive sports-themed video games. Previous studies have tended to view video games merely as an escape from reality, often neglecting the context in which sports-themed video games are played, which also influences the meaning attached to these games. In fact, one of the characteristics of sportsthemed video games is the use of authentic databases from the real-world sports industry. This context facilitates video game players in creating their own sports career narratives that are very close to real-life realities. By analyzing the case of EA Sports FC 24 using Baudrillard's concept of Hyperreality, this research demonstrates how sports-themed video games are perceived as platforms for realizing players' aspirations and hopes through simulation. Additionally, these games are used by players as a source of up-to-date knowledge about football. This study employs a qualitative approach by collecting data through in-depth interviews with Generation Z players of EA Sports FC 24 and digital observation of YouTube videos featuring EA Sports FC 24 gameplay