

BAB II

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

A. Sejarah dan Perkembangan

Di dunia *Ingress* dikisahkan bahwa dalam sebuah eksperimen di Cern, Swiss, para ilmuwan yang tergabung dalam *Niantic Project* menemukan *eXotic Matter* (XM), sebuah energi misterius yang tidak diketahui sebelumnya dan mentransmisikan suatu “Data Terstruktur”, yang seolah-olah didesain oleh suatu entitas cerdas. Penemuan ini mengindikasikan banyak dugaan, termasuk adanya entitas Alien yang berusaha berkomunikasi dengan manusia melalui XM.

Meskipun banyak yang masih tidak diketahui dari XM, peneliti percaya bahwa XM dapat digunakan untuk mempengaruhi cara manusia berpikir. Dari penemuan tersebut, maka terpecahlah manusia menjadi 2 kelompok yaitu :

1. *The Enlightened* percaya bahwa *Shapers*, sang Alien, berusaha menggunakan XM untuk memimpin manusia menuju peradaban yang lebih maju. Mereka membantu *Shapers* menyusup ke bumi dan menyebarkan pengaruh *Shapers* kepada semua manusia.
2. *The Resistance* percaya bahwa *Shapers* tidak benar-benar berpihak kepada manusia. Mereka percaya bahwa *Shapers* berniat menggunakan XM untuk memperbudak manusia.

Ingress adalah sebuah *game smartphone* yang diluncurkan oleh Google dengan menggunakan teknologi *augmented reality* sebagai basis permainannya. *Ingress* mengajak kita berkeliling mengenali lingkungan sekitar kita, mengunjungi tempat-tempat menarik yang sering terlewatkan oleh kita.

Di dalam dunia *Ingress* ini yang merupakan pemetaan dari dunia yang sebenarnya- terdapat *Exotic Material* (XM) yang merupakan unsur dari seni kreativitas, budaya dan sejarah yang ada. Tidak hanya pemetaan XM, di dalam dunia *Ingress* akan terbentuk portal-portal energi yang memancarkan XM kuat. Di dalam

dunia nyata, Portal ini dapat berbentuk patung, gedung bersejarah, tempat umum berseni dan sebagainya. Kita akan ditugaskan untuk mengumpulkan XM dan menjaga portal tersebut dari musuh. Kita akan dihadapkan dengan dua kubu pilihan. Kubu pertama adalah *Enlightened* dan kedua adalah *Resistance*.

Dalam *game Ingress* sangat dibutuhkan kerjasama antar pemain dalam satu faksi. Walaupun mungkin bisa juga untuk bermain sendiri atau istilah dalam kelompok ini disebut *single fighter*, pasti nantinya juga akan membutuhkan bantuan pemain lain. Sangat berat untuk bermain seorang diri. Sebagai contoh untuk mencari *item* kita perlu membutuhkan delapan *player* agar portal/Objek mencapai level maksimal.

Karena jenis permainan *Ingress* yang mengharuskan pemainnya untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan dan pemain lain, maka terbentuklah kelompok-kelompok pemain *Ingress* yang awalnya hanya sekedar untuk melakukan koordinasi taktik permainan atau bertukar *item* kemudian berkembang menjadi sebuah komunitas.

Tak terkecuali komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta ini, berawal dari sebuah rasa kesamaan kubu dan kebutuhan koordinasi yang lebih baik untuk memperoleh *point* dalam *game*, maka dibuatlah sebuah tempat yang dalam hal ini berbentuk *group chat*. Seiring berjalannya waktu dan semakin banyaknya pemain yang bergabung, maka terbentuklah sebuah komunitas hingga menjadi seperti sekarang ini.

B. Objek Portal dalam Game Ingress

Objek dalam permainan *Game Ingress* atau yang sering disebut dengan portal merupakan suatu perwujudan dari benda- benda yang dianggap pihak Google sendiri merupakan situs bersejarah, tempat ibadah, dan tempat pariwisata yang sering di jangkau oleh kebanyakan masyarakat semisal Masjid, Gereja, Vihara, Patung, Gapura, Tugu dan Bangunan yang bersejarah. Dan portal sendiri tercipta karena dukungan para pemain yang mengabadikan foto objek tersebut yang selanjutnya diserahkan

kepada pihak Niantic yang kemudian hari menjadi portal apabila memenuhi kriteria sebagai berikut :

1. Berkualitas tinggi kandidat Portal adalah mereka yang membantu Agen menemukan dan menikmati komunitas mereka, seperti; Lokasi dengan cerita menarik, tempat dalam sejarah ataupun pendidikan yang bernilai.
 - a. Cerita menarik dibalik lokasi tersebut.
 - b. Mempunyai makna sejarah di daerah tersebut.
 2. Objek seni atau arsitektur unik
 - a. Lukisan, patung, mosaik dan bangunan.
 - b. Venue yang memiliki daya tarik seni (misalnya, seni pertunjukan teater dan museum).
 - c. Bangunan yang dirancang oleh arsitek terkenal ataupun bangunan unik.
 3. Tempat yang sering dikunjungi dan tersembunyi
 - a. Sebuah tempat yang populer yang sering dikunjungi oleh orang – orang.
 - b. Tempat para penduduk lokal berkumpul akan tetapi mungkin kurang dikenal orang luar.
 - c. Tempat wisata yang menampilkan rasa budaya lokal yang unik.
 - d. Petualangan tempat wisata seperti mencari tanda – tanda objek di puncak gunung.
 4. Tempat pendidikan
 - a. Tempat pendidikan seperti universitas dan sekolah.
 - b. Perpustakaan dan perumahan swasta.
 5. Tempat ibadah
- (<https://support.ingress.com/hc/en-us/articles/207343987-Candidate-Portal-criteria>)

C. Inventory dalam Game Ingress

1. Resonator

XM object used to power-up a Portal and align it to a Faction.

2. Portal Key

Used to link and remote recharge Portals.

3. Weapons

a. XMP Burster

XM weapon used to destroy enemy Resonators and Mods and neutralize Portals.

b. Ultra Strike

A variation of the Xmp Burster with a more powerful blast but smaller radius.

4. Power Cube

Store of XM that can be used to recharge the Scanner.

5. *MOD*
 - a. *Portal Shield*
Shields Portal from attacks.
 - b. *AXA Shield*
Ultra high powered protective shield for Portals.
 - c. *Turret*
Increases frequency of Portal attacks against enemies.
 - d. *Force AMP*
Increases power of Portal attacks against enemies.
 - e. *Link Amp*
Increases Portal link range.
 - f. *Softbank Ultra Link*
A Mod that can be deployed on a Portal to increase Link range, boost Link defensive power, and allow more outbound Links.
 - g. *Multi Hack*
Increases hacking capacity of a Portal.
 - h. *Heat Sink*
Reduces cooldown time between Portal hacks.
6. *Virus*
 - a. *ADA Refactor*
Used to reverse the alignment of an Enlightened Portal.
 - b. *Jarvis Virus*
Used to reverse the alignment of a Resistance Portal.
7. *Capsule*
Storage container that can hold other objects.
8. *MUFG Capsule*
A storage container that can hold other objects and cause them to multiply over time.

D. Struktur dan Keanggotaan

Seiring dengan berjalannya waktu serta bertambahnya anggota kelompok, maka terbentuk juga sebuah struktur di dalam kelompok *Ingress Resistance* Yogyakarta untuk mempermudah koordinasi serta mempermudah untuk merangkul anggota-anggota baru. Susunan Pengurus *Ingress Resistance* Yogyakarta (IRY):

Ketua : • Catastrofear

Wakil Ketua : • Silenceangel

Bendahara : • Gudegmercon • Fadian

Sekretaris : • Cahselo • Portalicious

Humas : • Kalacakra • is1one

Koordinator Utama : • Aikawa7

Koordinator Region : • Utara - Jibrilaburikas

• Timur - Toraf

• Selatan - Sinjokool

• Barat - Nakka102

• Tengah – Yohanes01

E. Anomaly Ingress

Dalam gambaran masyarakat pemain *game* identik mengurung disatu tempat untuk bermain *game* tersebut, berbeda dengan *game Ingress* buatan *Niantic* ini yang berbasis GPS yang mengandalkan para pemain untuk bermain diluar untuk mencari objek tertentu. Pemain diajak untuk mengenal tempat- tempat yang setidaknya pemain mengetahui ataupun tidak tempat tersebut dan pemain diajak untuk berkomunikasi satu dengan yang lainnya dalam bekerjasama. Dalam hal ini para pemain tidak hanya mengandalkan kepuasan dalam bermain *game* saja melainkan kepuasan dalam menjelajah tempat yang mungkin belum pernah terjamah oleh pemain tersebut dan dari kebersamaan setiap waktu bersama pemain lainnya dalam dunia nyata.

Setiap tahunnya, *Niantic Labs* selaku pendiri *game Ingress* selalu memberikan *event*. *Event* tersebut bertujuan untuk mendorong kerjasama kelompok antar kedua kubu. Istilah *event* tersebut dalam *Ingress* disebut dengan *Anomaly*. *Anomaly* tersebut muncul di kota tertentu atau bahkan negara tertentu. Kemunculan *anomaly* tidak selalu pasti menetap disatu tempat saja, tapi berpindah-pindah dari kota satu ke kota yang lain, atau dari negara satu ke negara yang lain.

Anomaly juga sudah dua kali masuk ke Indonesia. Pertama adalah *anomaly Persepolis* yang jatuh di kota Jakarta, tepatnya di dalam Taman Mini Indonesia Indah (TMII). Para pemain *Ingress* dari berbagai daerah berbondong-bondong menuju ke Jakarta untuk ikut berpartisipasi dalam *event Persepolis* tersebut. Ada yang dari Bandung, Bogor, Surabaya, Makassar, begitu juga rekan-rekan yang berasal dari Yogyakarta juga ikut menyemarakkan *event Persepolis* tersebut. Bahkan dari negara tetangga Indonesia pun juga turut ikut hadir seperti Thailand, Singapura, dan Malaysia.

Gambar 2.1

Pemain *Ingress* dari dua kubu dalam *event Persepolis* di Taman Mini Indonesia Indah



Sumber: Dokumentasi dan Arsip Ingress Resistance Yogyakarta

Dalam *anomaly* tersebut dua kubu dalam *game Ingress*, baik *Resistance* maupun *Enlightened* saling berebut untuk mendapatkan *point* tertinggi. Kubu yang mendapatkan *point* tertinggi itulah yang akan menang. Disinilah kerjasama tim akan sangat diperlukan. Berbagai macam strategi disusun demi memenangkan pertempuran.

Ingress selalu memasukkan unsur-unsur sejarah dalam alur ceritanya. Ini tercermin juga dalam nama-nama *event anomaly Ingress* yang cukup unik dan mewakili mitologi atau kejadian bersejarah pada zaman dahulu. Sebagai contoh adalah 13Magnus, Darsana, Interitus, Helios, Shonin, dan juga Persepolis ini sendiri. Persepolis adalah kota tua di Iran yang telah disahkan oleh UNESCO sebagai kota warisan dunia. *Event Persepolis* ini menganalogikan sebuah pertempuran yang memperebutkan kota Persepolis.

Gambar 2.2

Komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta dalam *event Persepolis* di TMII.



Sumber: Dokumentasi dan Arsip Ingress Resistance Yogyakarta

F. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan rasa solidaritas komunitas sebagai rujukan atau referensi dalam melakukan penelitian **“Komunikasi kelompok komunitas *Ingress Resistance* Yogyakarta dalam membangun solidaritas anggota kelompok.”** Penelitian yang meneliti tentang rasa solidaritas dalam komunitas terdapat pada penelitian **“Solidaritas sosial anggota komunitas motor Honda *Classic Magelang* (HCM) ‘*Cub Series*’.”** Penelitian ilmiah karya Febrian Dicky Setyawan dari program studi Sosiologi fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga ini membahas bahwasanya komunitas tersebut terbentuk karena kesamaan hobi mereka dalam mencintai motor klasik. Tujuan dibentuknya komunitas Honda *Classic Magelang* (HCM) adalah untuk mengubah pandangan masyarakat umum yang berpikir bahwa semua komunitas motor adalah geng motor yang meresahkan masyarakat.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang ditulis oleh Yohanes Paulus Sutejo dari program studi ilmu komunikasi fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Satya Wacana dengan judul **“Strategi komunikasi komunitas dalam mempertahankan solidaritas (studi pada komunitas Kicau Mania Salatiga).”** Komunitas Kicau Mania adalah sebuah wadah untuk berkumpulnya para pecinta burung peliharaan dalam menjalin kebersamaan satu sama lain yang tercipta karena kecintaan anggotanya kepada burung peliharaan. Komunitas ini menjalin hubungan yang baik sesama pecinta burung peliharaan baik dalam kota maupun yang berada di luar kota dengan harapan para pecinta burung dapat saling bertukar

pengalaman, informasi, serta hal-hal lainnya yang menyangkut masalah burung peliharaan.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian dengan judul **“Komunikasi kelompok pada komunitas geng motor XTC Bandung (studi kualitatif dengan pendekatan etnografi komunikasi mengenai komunikasi kelompok komunitas geng motor XTC di lingkungan daerah salah satu SMUN di Bandung dalam mempertahankan atau membangun solidaritas kelompok)”** yang ditulis oleh Gugum Gumilar Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung. Dalam penelitian ini, penulis mendapat kesimpulan bahwa solidaritas terbangun atas norma-norma kelompok, yang di dalamnya terdapat tugas dan kewajiban anggota. Dalam menjalankan tugas dan kewajiban, anggota-anggota kelompok melakukan proses komunikasi yang menghasilkan kode budaya. Kode budaya tersebut menimbulkan kepercayaan antar anggota kelompok yang menimbulkan solidaritas antar anggota dalam kelompok.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya terletak pada objek yang akan diteliti. Penelitian sebelumnya berfokus dalam komunitas motor dan ada pula yang berfokus di komunitas para pecinta. Sedangkan penelitian ini peneliti akan mengambil objek pada komunitas *game Ingress* yang berada di Yogyakarta.