

RINGKASAN

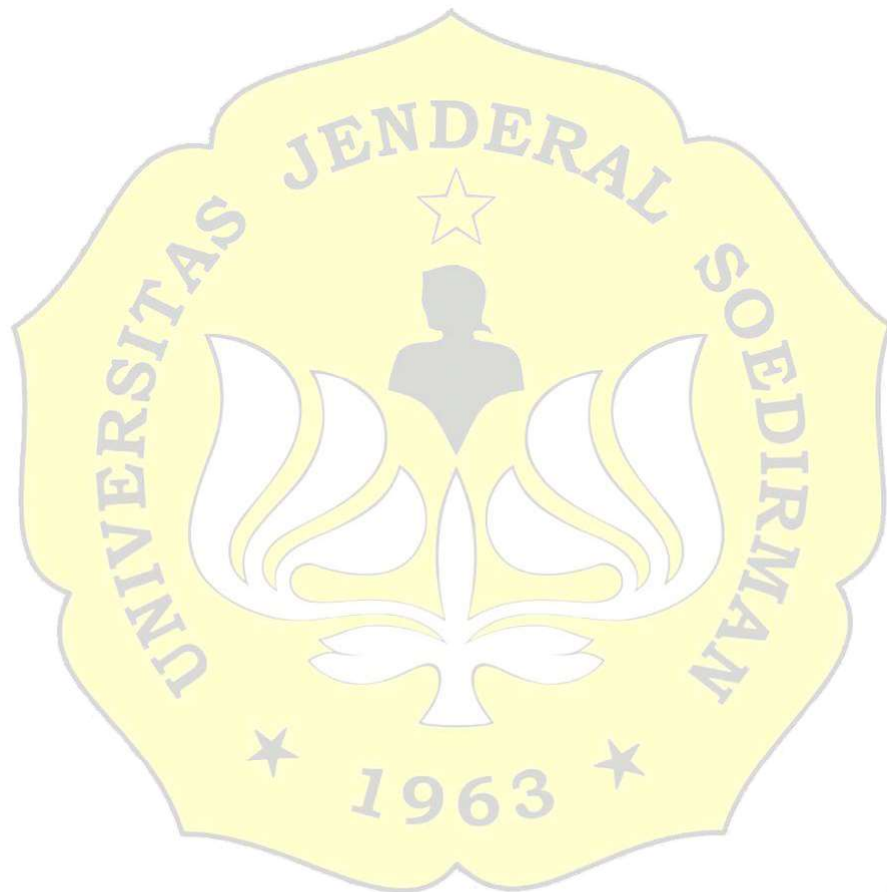
Penelitian ini membahas mengenai hiperealitas yang ada pada permainan peran atas meja *Dungeons & Dragons* lewat para pemainnya yang dimainkan di *server Discord DNDJakarta*. Dalam konsep utama hiperealitas, media membentuk simulasi, simulacra, dan hiperealitas lewat proses replikasi hingga referensi utama dari hal tersebut tak lagi ada. Hal ini dapat ditemukan juga dalam media permainan yang membawakan refleksi dari realita kepada para pemainnya, seakan mereka dapat hidup di dalamnya. Para pemain dapat merasakan emosi dan membawa hal fiksi itu ke dunia nyata karena membawa dampak bagi kehidupan mereka. *Dungeons & Dragons* masuk ke dalam ciri-ciri tersebut sehingga memerlukan penelitian untuk mengungkapkannya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data melalui wawancara mendalam dan observasi. Informan utama dari penelitian ini adalah pemain *Dungeons & Dragons* yang aktif bermain di *server DNDJakarta* selama kurang lebih 1 tahun. Sedangkan informan pendukungnya adalah pemain *tabletop RPG* lain atau *Dungeons Master* dalam permainan yang juga anggota aktif di *server* selama 1 tahun.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hiperealitas yang dibentuk oleh pemain *Dungeons & Dragons* lewat mulai dari pembentukan karakter, hingga bagaimana mereka memainkan karakter tersebut. Hal ini dapat ditemukan pada fenomena pemain yang memainkan permainan tersebut untuk lari dari dunia nyata dan masuk ke dalam dunia impian yang sifatnya fiksi. Pemain juga terikat secara emosional dengan karakter yang mereka ciptakan sendiri, mereka dapat merasakan apa yang karakternya rasakan walau sifatnya fiksi. Informan menuturkan bahwa terdapat beberapa orang yang benar-benar tidak bisa membedakan fiksi dalam permainan dengan dunia nyata sebagai akibat dari romantisasi dan replikasi secara terus menerus akan dunia fiksi tersebut.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa terdapat hiperealitas dalam permainan peran atas meja *Dungeons & Dragons* yang dibentuk bersama oleh para pemainnya. Keinginan yang besar untuk masuk ke dalam dunia fantasi dan

ketidakmampuan dalam membedakan fiksi dan realita membuat sebagian orang benar-benar terjebak dalam simulasi yang dibentuknya sendiri.



SUMMARY

This study discusses the concept of hyperreality within the tabletop role-playing game Dungeons & Dragons, as experienced by players on the DNDJakarta Discord server. In the core concept of hyperreality, media creates simulations, simulacra, and hyperreality through a process of replication until the original reference is no longer recognizable. This phenomenon can also be found in games that reflect reality to the players, making them feel as if they are truly living within the game. Players may experience emotions and bring fictional elements into the real world because of the impact these elements have on their lives. Dungeons & Dragons exhibits these characteristics and thus warrants academic investigation.

This study uses a descriptive qualitative approach, with data collected through in-depth interviews and observation. The main informants are Dungeons & Dragons players who have been actively playing on the DNDJakarta server for approximately one year. Supporting informants include other tabletop RPG players or Dungeon Masters who have also been active members of the server for the same duration.

The results of this study indicate that a state of hyperreality is formed by Dungeons & Dragons players, beginning with character creation and extending to how they roleplay these characters. This is evident in the phenomenon of players using the game as an escape from the real world and immersing themselves in a fictional dream world. Players also form emotional bonds with the characters they have created, experiencing what their characters feel—even though these experiences are fictional. Informants stated that some individuals truly struggle to distinguish between the fiction of the game and reality, as a result of ongoing romanticization and replication of the fictional world.

The conclusion of this study is that hyperreality exists within Dungeons & Dragons as a tabletop role-playing game, co-constructed by its players. A strong desire to enter a fantasy world, coupled with the inability to distinguish fiction from reality, causes some individuals to become trapped in the simulation they have created for themselves.