



INTISARI

Ingress adalah *game smartphone* yang menawarkan pengalaman ruang kota bagi para pemainnya. Pengalaman ruang ini menjadi menarik karena ruang kota mempunyai realitas diluar dirinya. Dalam *game* ini mobilitas adalah kunci. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis aktivitas produksi dan konsumsi mobilitas ruang kota di *game Ingress*.

Peneliti menggunakan metode etnografi virtual dari Christine Hine dan Robert V. Kozinets untuk mengumpulkan dan menganalisis data. Peneliti membatasi analisis ini dengan melihat kaitan antara mobilitas dengan rekonfigurasi makna ruang kota bagi pengguna. Untuk menganalisis data, peneliti memakai teori Hiperrealitas, dengan tujuan untuk melihat konstruksi ruang kota di dalam *game Ingress*. Sedangkan untuk praktik mobilitas pengguna peneliti menggunakan normalisasi. Dalam penelitian ini, peneliti melihat bahwa mobilitas ruang kota di dal, *game Ingress* merupakan bentuk dari normalisasi atas hipperrealitas.

Berjalannya normalisasi dalam hipperrealitas merupakan konstruksi budaya pengguna di dalam *game Ingress*. Konstruksi atas ruang dapat membentuk ikatan dan mempererat praktik sosial di dalam satu komunitas dan komunitas yang didukung bisa dilihat sebagai ekstensi citra diri dari pengguna. Hal ini membuat pengguna yang bersebrangan kubu, akan tersimbolisasi sebagai lawan, menjadi ancaman kebanggaan atas kota yang “dimiliki” di dalam permainan. Kenikmatan dalam mempertahankan kebanggaan ini merupakan konstruksi mediasi yang terus diproduksi dan dikonsumsi oleh pengguna. Tetapi, disisi lain para pemain *Ingress* dikelabui dengan ruang kota sebagai token utama perebutan dalam “perperangan” yang bisa mereka akses. Sementara, perperangan sesungguhnya tidak membukakan akses pada mereka. Hipperrealitas *Ingress* menutupi dan mengelabui para pemainnya dari pertarungan di dunia nyata yang harus mereka jalani demi kehidupan mereka. Ditahap ini *Ingress* bagi para pemainnya telah menjadi realitas yang mendahului dan mendominasi kehidupan si pemain, sehingga dapat dikatakan berada dalam order keempat dalam hipperrealitas Baudrillard. Maka dari itu, hipperrealitas adalah suatu kenormalan

Kata-Kata Kunci: *Ingress*, *mobilitas*, ruang kota, *user*, normalisasi, hipperrealitas



ABSTRACT

Ingress is a smartphone game that offers city space experience for its players. The experience of this space becomes interesting because the city space has a reality outside of itself. In this game mobility is the key. This study aims to analyze the production activities and consumption of urban space mobility in *Ingress* game.

Researchers used virtual ethnography methods from Christine Hine and Robert V. Kozinets to collect and analyze data. Researchers limit this analysis by looking at the link between mobility and reconfiguration of the meaning of urban space for users. To analyze the data, researchers used the theory of Hiperrealitas, with the aim to see the construction of city space in the *Ingress* game. As for the practice of user mobility researchers use normalization. In this study, researchers see that the mobility of urban space in dal, *Ingress* game is a form of normalization of hiperrealitas.

The normalization of the hiperreality is the construction of user culture in the *Ingress* game. The construction of space can form bonds and cultivate social practices within a community and a supported community can be seen as a self-image extension of the user. This makes the opposite user, symbolized as an opponent, a threat of pride in the "owned" city in the game. The pleasure in maintaining this pride is a mediation construction that continues to be produced and consumed by the user. However, on the other hand the *Ingress* players are fooled by the city space as the main token for grabs in "battles" that they can access. Meanwhile, the real battle does not open access to them. The ingredients of *Ingress* mask and trick their players from the real-world battles they have to live for their lives. This *Ingress* for his players has become a reality that precedes and dominates the player's life, so it can be said to be in the fourth order in Baudrillard's hobbies. Therefore, hiperrealitas is a normal

Keywords: *Ingress*, mobility, city space, user, normalization, hiperreality