

## **EFEK BEHAVIORAL PERMAINAN POKEMON GO DI SMARTPHONE PADA KOMUNITAS POKEMON GO SAMARINDA**

**Soleh Arifin<sup>1</sup>, Martinus Nanang<sup>2</sup>, Nurliah<sup>3</sup>**

### ***Abstrak***

*Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan dan menganalisis Efek Behavioral Permainan Pokemon Go Di Smartphone Pada Komunitas Pokemon Go Samarinda. Penelitian ini di kategorikan sebagai penelitian kualitatif deskriptif. Fokus penelitian adalah dampak yang terjadi kepada pengguna permainan Pokemon Go yaitu bentuk perilaku dan tindakan atau kegiatan. Data didapat dengan cara observasi dan wawancara. Informannya yaitu Leader Komunitas, Anggota Tim Merah, Tim Kuning, dan Tim Biru. Teknik analisis data yang digunakan yaitu Kualitatif Model Interaktif (Miles dan Huberman).*

*Hasil penelitian menunjukkan bahwa, para pengguna permainan Pokemon Go di komunitas Pokemon Go Samarinda memiliki perubahan Efek Behavioral yang berupa perilaku dan tindakan atau kegiatan yang berbeda dengan memainkan permainan online yang lain. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Permainan Pokemon Go memiliki efek perubahan yaitu perubahan perilaku, pengguna Permainan Pokemon Go mengetahui bahwa permainan ini tidak hanya dimainkan di suatu tempat saja, namun Pokemon Go ini menuntut penggunanya untuk lebih aktif memainkannya layaknya permainan tradisional, mengharuskan pemain berpindah-pindah dari tempat satu ketempat yang lain.*

***Kata kunci :*** *Efek Behavioral, Pokemon Go, Komunitas Pokemon Go Samarinda.*

### **Pendahuluan**

Dalam kehidupan manusia tak lepas dari Teknologi Komunikasi dalam kehidupan kita sehari-hari sekarang ini sangat berkembang semakin mudah untuk mencari informasi maupun menerima informasi sehingga dapat membantu manusia memudahkan permasalahan yang sedang dihadapinya. Teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia.

Dengan perkembangan teknologi yang semangat pesat ini permainan yang awalnya dilakukan langsung didunia nyata seperti petak umpet, petualangan dan yang lain. Sekarang teknologi komunikasi menyediakan permainan (*game*) yang

---

Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email:

<sup>2</sup>Dosen Pembimbing I Dan Staf Pengajar Prodi Pembangunan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman

<sup>3</sup>Dosen Pembimbing II Dan Staf Pengajar Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman

dapat dimainkan menggunakan komputer. Permainan yang bisa dimainkan dalam komputer memiliki dua tipe permainan *online* dan tidak *online*. Namun sekarang telepon pintar (*Smartphone*) yang sering disebut orang *gadget* juga memiliki fasilitas yang tidak kalah canggih dengan komputer yang bisa memainkan permainan yang *online* maupun tidak. *Game online* ini memberikan nuansa baru dimana interaksi sosial dengan orang lain semakin intensif, yang dibarengi dengan keasikan bermain *game*. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan *online* seperti *Word Of Warcraft*, *Ragnarok Online*, *Risk Your Life*, *Clash Royar*, *COC*, *Get Rich*, *Pokemon GO* dan masih banyak lagi.

*Game Online* merupakan fenomena baru di Asia tenggara, namun memiliki banyak peminat, terutama di Indonesia. *Game Online* di Indonesia terutama di kota-kota besar, seperti Samarinda permainan sangat digemari, dan para pemain permainan terutama remaja dapat berjam-jam duduk di depan komputer (Indira, 2011). Mark Griffiths (dalam Tadris, 2007) mengungkapkan bahwa permainan dapat membuat orang lebih bermotivasi. Beberapa individu yang gemar bermain permainan dalam beberapa segi lebih memberi kepuasan psikologis dari pada permainan yang model lama, untuk memainkannya perlu keterampilan lebih kompleks.

*Pokemon Go* sebuah permainan realitas tertambah dalam telepon pintar yang dikembangkan oleh Niantic, sebuah perusahaan cabang milik Google, yang tersedia untuk perangkat *iOS* dan *Android*. Permainan ini diluncurkan secara beta pada bulan juli 2016. Permainan ini pertama kali dirilis di Australi, Selandia Baru dan Amerika serikat pada tanggal 6 Juli 2016. Sedangkan untuk di Indonesia sendiri resmi rilis pada tanggal 6 Agustus 2016. Indonesia adalah negara yang pertama kali memaikan *Pokemon Go*, meskipun belum resmi dirilis di nera tersebut hingga pada 6 Agustus 2016.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan bagaimana pengguna permainan *Pokemon Go* menjadi lebih menikmati permainan tersebut di Samarinda. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai “Efek Behavioral Permainan *Pokemon Go* Di *Smartphone* Pada Komunitas *Pokemon Go* Samarinda”.

## **Kerangka Dasar Teori**

### ***Teori Uses and Grafication (Teori Penggunaan dan Kepuasan)***

*Teori Uses and Grafication* (Maer, 2007:104) memberikan sebuah kerangka untuk memahami kapan dan bagaimana konsumen media individu menjadi lebih atau kurang aktif dan konsekuensi dari keterlibatan yang meningkat atau menurun.

### **Teknologi Komunikasi**

Lahirnya era komunikasi ditandai dengan terjadinya diversifikasi teknologi informasi dengan bergabungnya telepon, radio, komuter dan televisi menjadi satu dan menandai teknologi yang disebut internet. Teknologi komunikasi lebih

menekankan pada perangkat elektronik sebagai mana yang dikemukakan oleh Rogers (2003:32), bahwa kata kunci dari teknologi komunikasi adalah *electronic technology*.

### **Sejarah Teknologi Komunikasi**

Tahun 1809 Samuel Thomas von Sommering menemukan telegram. Masa sebelum ditemukannya telepon telegram sangat populer digunakan untuk mengirim pesan. Tahun 1876 Alexander Grahambell menemukan penemuan baru yaitu telepon dan berkembang menjadi jaringan komunikasi menggunakan kabel. Setelah ditemukannya telepon, telegram sudah hampir tidak dipergunakan lagi. Tahun 1940 teknologi telepon terus berkembang pesat hingga muncul teknologi baru yaitu transmisi audio visual melalui siaran televisi. Saat itu siaran televisi masih berwarna hitam putih namun sudah bersuara. RN WWW yang biasa berada di awal nama domain website. Tahun 1994 Neil Papworth mengirimkan pesan singkat pertama di dunia atau yang biasa disebut SMS. Tahun 1999 penggunaan telepon genggam atau handphone sangat populer di kalangan masyarakat dunia dalam berkomunikasi. (Kadir dan Triwahyuni, 2003:8).

### **Jenis-jenis Teknologi Komunikasi**

Adapun jenis-jenis teknologi komunikasi menurut Kadir dan Triwahyuni (2003:14) adalah sebagai berikut:

1. Telegram
2. Telepon
3. Radio
4. Televisi dan Tv Kabel
5. Satelit
6. Internet

#### ***Pengertian Telepon Pintar (Smartphone)***

Telepon pintar (*smartphone*) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi dengan fungsi menyerupai komputer. Bagi beberapa orang, telepon yang berkerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar yang mendasar bagi pengembangan aplikasi. Bagi yang lainnya, telepon pintar hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surat elektronik (E-mail), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (E-book) atau terdapat papan ketik dan penyambung VGA (Video Graphics Arayy).

#### ***Fasilitas-Fasilitas Dalam Telepon Pintar (Smartphone)***

Telepon Pintar (Smartphone) saat ini di lengkapi dengan fitur-fitur yang mengagumkan. Dari ponsel yang pada umumnya digunakan untuk berkomunikasi sekarang ponsel dapat mengakses internet bahkan dapat juga dipakai untuk merekam gambar seperti juga kamera dan handycam. Beberapa fasilitas yang ada di dalam Smartphone diantaranya yaitu:

1. *Phonebook*
2. SMS (*Short Misagge Service*)
3. Telepon.
4. Kamera
5. MP3 Player
6. *Bluetooth*
7. *Internet*.

Dalam internet menyediakan beberapa aplikasi berupa jejaring sosial dan game onlie sebgai berikut:

- a. Jejaring sosial: *Facebook, Twitter, Path, Line, Instgram* dan masih banyak lagi
- b. Game Onlie: *Word Of Warcraft, Ragnarok Online, Risk Your Life, Clash Royar, COC, Get Rich, Pokemon GO* dan masih banyak lagi.

### ***Efek Behavioral***

Komunikasi massa mempunyai efek itu tidak bisa dibantah. Wujud efek bisa berwujud tiga hal: efek kognitif (pengetahuan), afektif (emosional dan perasaan), dan behavioral (perubahan pada perilaku). Dalam perkembangan komunikasi kontemporer saat ini, sebenarnya proses pengaruh (munculnya efek kognitif, afektif, dan behavioral) tidak bisa berdiri sendiri. Dengan kata lain, ada beberapa faktor yang ikut memengaruhi proses penerimaan pesan. Jadi, pesan itu tidak langsung mengenai individu, tetapi “disaring”, dipikirkan, dan dipertimbangkan, apakah seseorang mau menerima pesan-pesan media massa itu atau tidak. Faktor-faktor inilah yang ikut menjadi penentu besar tidaknya faktor efek yang dilakukan media massa. (Nurudin, 2011:228)

Efek behavioral merupakan akibat yang timbul pada diri khalayak dalam bentuk perilaku, tindakan atau kegiatan.

Perilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain: berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan sebagainya. Dari uraian ini dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar (Notoatmodjo, 2007: 114).

Tindakan adalah suatu sikap yang belum otomatis dalam suatu tindakan, untuk mewujudkan sikap menjadi suatu perbuatan yang nyata, maka diperlukan faktor pendukung lain. Tindakan merupakan aturan yang mengadakan adanya hubungan erat antara sikap dan tindakan yang didukung oleh sikap yang mengatakan bahwa sikap merupakan pandangan atau perasaan yang disertai kecenderungan untuk bertindak (Purwanto, 1999).

### **Pokemon GO**

Pokemon Go ini merupakan game berbasis *augmented-reality* yang dikembangkan oleh Pokemon Company bekerja sama dengan Nintendo dan Niantic. Nama Niantic sendiri, mungkin, sudah banyak terdengar di kalangan *gamer smartphone*. Peralannya, perusahaan spin off Google ini merupakan pihak di balik game populer *Ingress*, yang juga berbasis *augmented-reality*. Pada umumnya, *Pokemon Go* merupakan game gratis untuk Android dan iOS, mengizinkan pemainnya untuk menangkap Pokemon yang tersembunyi di berbagai lokasi dunia nyata. Di dalam game sendiri, pihak pengembang game menyediakan beberapa item yang bisa dibeli dengan uang nyata. Tujuan dari *item* berbayar (*in app purchase*), salah satunya adalah untuk mempercepat pengembangan Pokemon yang dimiliki pemain.

### **Pengertian Komunitas**

Pada dasarnya komunitas adalah sebuah sekumpulan individu atau kelompok yang memiliki ketertarikan yang sama. Komunitas merupakan sarana berkumpulnya orang-orang yang memiliki kesamaan minat, komunitas dibentuk berdasarkan 4 faktor yaitu:

1. Keinginan untuk berbagi dan berkomunikasi antar anggota sesuai dengan kesamaan minat.
2. Basecamp atau wilayah tempat dimana mereka biasa berkumpul.
3. Berdasarkan kebiasaan dari antar anggota yang selalu hadir.
4. Adanya orang yang mengambil keputusan atau menentukan segala sesuatunya.

### ***Definisi Konsepsional***

Definisi Konsepsional merupakan pembatas tentang suatu konsep atau pengertian ini merupakan unsur pokok dari suatu penelitian. Efek Behavioral Permainan Pokemon Go Di *Smartphone* Pada Komunitas Pokemon Go Samarinda adalah Efek yang timbul dari pengguna permainan pokeon Go yang berupa perilaku dan tindakan atau kegiatan. Dari komunitas pokemon Go Samarinda yang pada saat ini memainkan permainan pokemon Go dengan menggunakan *smartphone* Android dan iOS.

## **Metode Penelitian**

### ***Jenis Penelitian***

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian deskriptif kualitatif.

### ***Fokus Penelitian***

Adapun fokus penelitian yang diambil oleh penulis dalam penelitian ini adalah mengetahui Efek Behavioral Permainan Pokemon Go di *Smartphone* Pada Komunitas Pokemon Go Samarinda yaitu: Efek behavioral, berkaitan dengan akibat yang timbul dari pengguna permainan Pokemon Go yaitu bentuk perilaku dan tindakan atau kegiatan.

### ***Lokasi Penelitian***

Penelitian ini dilakukan pada Komunitas Pokemon Go Samarinda. Waktu penelitian akan berlangsung selama tiga bulan atau lebih.

### ***Jenis dan Sumber Data***

Dalam penelitian ini penulis menggunakan informasi sebagai sumber memperoleh data, informasi diperoleh dari data primer maupun data skunder. Data primer yaitu data yang diperoleh dari informan sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen-dokumen yang ada dilokasi penelitian. Pemilihan data dan informasi didasarkan pada subjek dan objek yang banyak memiliki informasi yang berkualitas sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti dan bersedia memberikan data.

Dalam penelitian ini untuk memilih informan dilakukan dengan cara teknik *purposive sampling*. Informan yang ditunjuk adalah orang yang benar-benar memahami tentang efek behavioral permainan pokemon go di *smartphone* pada komunitas pokemon go samarinda, sehingga mampu memberikan data secara maksimal.

### ***Tehnik Pengumpulan Data***

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah Penelitian lapangan. Peneliti berusaha mendapatkan data dan informasi dengan mengadakan penellitian lapangan dengan objek yang diteliti dengan teknik seperti: observasi, wawancara, dan dokumentasi.

### ***Teknik nalisis Data***

Analisis data adalah proses yang merinci usaha secara formal untuk menemukan tema dan merumuskan hipotesis seperti yang disarankan dan sebagai usaha untuk memberikan bantuan dan tema pada hipotesis, Taylor (Pujileksono, 2015: 150). Sedangkan analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. (Bodgan dan Biklen dalam Pujileksono, 2015: 151).

### **Hasil Penelitian**

#### ***Gambaran Umum Penelitian***

#### ***Komunitas Pokemon Go Samarinda***

Komunitas Pokemon Go Samarinda adalah kumpulan orang-orang yang memainkan permainan Pokemon Go. Yang kebetulan mereka bertempat tinggal dikota Samarinda. Pada akhirnya salah seorang pengguna pokemon Go berinisiatif untuk membuat komunitas pengguna permainan pokemon Go. Tujuannya untuk mempermudah sharing informasi kepada para pemain pokemon Go yang ada di Samarinda. Dan menjadin media komunikasi antar pengguna Pokemon Go. Komunitas Pokemon Go Samarinda pertama kali dibentuk oleh gamer yang bernama Muhammad Ilham berinisiatif untuk membentuk sebuah wadah untuk para pengguna pokemon Go di Samarinda. Komunitas ini terbentuk pada 09 Juli 2016 di Samarinda. Kalimantan Timur. Dalam komunitas ini tidak mengenal adanya perbedaan Team. Walaupun berbeda kita tetap kompak dalam bertukar informasi mengenai perkembangan permainan Pokemon Go. Hingga saat ini terus bertambah jumlah anggota di akun Facebook sudah lebih dari 3000 pengikut yang bergabung dalam Pokemon Go Samarinda.

#### ***Penyajian Data Hasil Penelitian***

Permainan Pokemon Go adalah Permainan yang dilakuakn memlalui *smartphone* yang menggunakan sistem oprasi android maupun ios yang sudah mengembangkan teknologinya untuk dapat memainkan permainan *online*. Pokemon Go merupakan permainan *online* yang berbeda dengan yang lainnya yang menuntut penggunanya ikut aktif dalam meminkanya di dunia nyata agar dapat menyelesaikan misi dalam permainan tersebut. Dengan banyaknya pengguna permainan pokemon Go di Kota Samarinda membuat sekumpulan pengguna membuat komunitas permainan Pokemon Go untuk menjadi wadah silaturahmi dan komunikasi antar pengguna pokemon Go. Adapun disini peneliti ingin meneliti bagaimana Efek *Behavioral* Permainan *Pokemon Go* Di *Smartphone* Pada Komunitas *Pokemon Go* Samarinda.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 3 proses tahapan untuk melihat efek Behavioral pengguna permainan pokemon Go di komunitas pokemon Go Samarinda yakni perilaku dan tindakan atau kegiatan dari pengguna Pokemon Go. Dua unsur ini digunakan untuk menganalisis dan mendeskripsikan efek behavioral

pengguna permainan Pokemon Go di smartphon pada komunitas pokemon Go Samarinda.

Informan dalam penelitian ini terdiri dari 1 orang Leader dan sekaligus Admin *account* Pokemon Go Samarinda dan 3 orang dari perwakilan team dalam permainan pokemon Go dan mereka *leader* dari masing-masing team dan menjadi admin dalam Pokemon Go Samarinda. Mereka sangat paham mengenai problematikan memainkan pokemon Go dan menurut peneliti pantas untuk menjadi sumber informasi pada penelitian ini. Dari 3 orang informan, satu diantaranya adalah *key* informan.

### ***Analisis dan Pembahasan***

Dari penyajian data yang telah dilakukan oleh penulis mengenai Efek Behavioral Permainan Pokemon Go Di *Smartphone* pada komunitas Pokemon Go Samarinda penulis menarik kesimpulan bahwa permainan Pokemon Go memiliki efek atau dampak bagi pengguna permainan ini berbeda dengan permainan lainnya.

Pengguna Permainan Pokemon Go yang ada dalam komunitas Pokemon Go Samarinda setelah melakukan observasi dan wawancara terdapat Efek Bihavioral pada saat memainkan permainan Pokemon Go, yaitu bentuk perilaku dan tindakan atau kegiatan.

### ***Hasil analisis mengenai Perilaku***

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis, penggunaan permainan Pokemon Go cukup memberikan efek Behavioral yang berupa tindakan yang terjadi pada diri mereka dalam memainkan permainan pokemon Go pada komunitas pokemon Go Samarinda. Hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan 4 orang informan, termasuk *key* informan, menunjukkan bahwa pengguna permainan Pokemon Go samarinda memiliki aktifitas kebiasaan yang berbeda dengan permainan *online* yang lain dengan perubahan perilaku yang dimiliki pengguna.

Menurut Skinner, seperti yang dikutip oleh Notoatmodjo (2007:113), merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar. Dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar yaitu orang terdekat dari pengguna permainan pokemon Go.

Perubahan perilaku pengguna ini terlihat jelas dari perubahan intraksi dari awalnya yang males keluar rumah jadi lebih aktif keluar rumah untuk mencari karater pokemon. Banyak mengetahui informasi yang awalnya tidak mengetahui jalan-jalan yang awalnya belum di ketahuin jadi hapal. Lebih sering berintraksi bersama anggota komunitas yang lain yang awalnya pendiam jadi lebih aktif berkomunikasi dengan yang lain. Bahkan banyak yang awal mudah bergaul dengan orang dengan menggunakan permainan Pokemon Go ini lebih aktif diluar dapat membuat mudah berkominkasi dengan orang lain.

### ***Hasil Analisis mengenai Tindakan atau Kegiatan***

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, pengguna permainan Pokemon Go pada komunitas Pokemon Go Samarinda. Efek Behavioral yang berupa perubahan tindakan atau kegiatan dalam kehidupannya. Merujuk pada teori efek behavioral yang berupa Tindakan merupakan aturan yang mengadakan adanya hubungan erat antara sikap dan tindakan yang didukung oleh sikap yang mengatakan bahwa sikap merupakan pandangan atau perasaan yang disertai kecenderungan untuk bertindak (Purwanto, 2007:73).

Tidak seperti awal sebelum memainkan permainan Pokemon Go. Perubahan tindakan yang terjadi khususnya para pengguna permainan Pokemon Go yang bergabung pada komunitas pokemon Go Samarinda sering mengisi waktu luang mereka atau beralih sejenak dari aktivitas yang dijumpainya di dunia nyata dengan melakukan permainan Pokemon Go. Awalnya para pengguna permainan game online bersikap pasif tetapi adanya permainan Pokemon Go merubah tindakan atau kegiatan jadi lebih bersifat aktif.

Perubahan perilaku yang terjadi pada pengguna Pokemon Go biasanya memiliki tujuan untuk menjadi yang terbaik dalam memainkan permainan Pokemon Go ini dimana sesama pemain bersaing dalam memperebutkan dan mencari sebanyak-banyaknya karakter-karakter dari permainan Pokemon Go.

Tindakan yang berbeda dalam memainkan permainan pokemon Go yang dirasakan oleh penggunanya dimana pengguna di rangsang untuk menjadi lebih aktif bergerak tidak malas-malasan untuk mendapatkan hasil yang baik dalam memainkan permainan ini. Biasanya yang memiliki waktu luang dan menghilangkan kejenuhan dengan cara olahraga jogging tetapi setelah mereka memainkan permainan Pokemon Go mereka bisa sambil berburu karakter pokemon yang berada dilokasi pada saat jogging. Pengguna pokemon Go yang ber profesi sebagai ojek *online* tidak luput dari perubahan tindakan yang dilakukan biasanya mereka hanya duduk diam menunggu orderan, tetapi ketika mereka memainkan permainan Pokemon Go kebiasaan itu menjadi berubah yaitu melakukan pekerjaannya sambil memburu karakter-karakter pokemon yang terbaik tidak berdiam diri saja tetapi berjalan-jalan sampai bunyi tanda orderan masuk.

## **Penutup**

### ***Kesimpulan***

Kehadiran Permainan Pokemon Go di pengguna Smartphone di Samarinda membuat para pencinta permainan *online* memiliki efek yang berupa perubahan perilaku dan tindakan yang berbeda setelah memainkan Pokemon Go di komunitas Pokemon Go di Samarinda. Dengan timbulnya Efek perubahan perilaku pengguna Permainan Pokemon Go mengetahui bahwa permainan ini tidak hanya dimainkan di suatu tempat saja. Namun, Pokemon Go ini menuntut penggunanya untuk lebih aktif memainkannya layaknya permainan tradisional yang mengharuskan berpindah-pindah dari tempat satu ketempat yang lain.

Kehadiran Permainan Pokemon Go membarikan dampak positif yang berupa tindakan yang alami lahir dari stimulus rangsangan yang di peroleh saat memainkan permainan pokemon Go ini, menuntut penggunanya untuk berinteraksi



langsung dengan pengguna lain baik satu tim maupun dengan tim lainnya untuk menyelesaikan misi-misi yang ada dalam permainan ini, tidak lagi seperti permainan *online* yang sebelumnya hanya diam ditempat tanpa interaksi dengan pengguna lain bahkan berseblahan saja tidak berkomunikasi antara satu dengan yang lain.

Permainan Pokemon Go telah berhasil mengajak pengguna Pokemon Go untuk mengetahui, sadar, mencintai dan menggunakan *Smartphone* menjadi alat komunikasi yang baik walaupun saat memainkan permainan *online* salah satunya menggunakan permainan Pokemon Go.

Meskipun saat ini Permainan Pokemon Go Tidak seramai awal baru di rilis di indonesia khususnya Samarinda. Namun, tidak menurunkan minat para pengguna permainan Pokemon Go di samarinda yang tergabung Pada komunitas Pokemon Go Samarinda tetap meminkan permainan ini dan melakukan pertemuan-peremuan antar pengguna walaupun tidak sesering dilakukan pada masa dulu. Hal ini membuktikan bahwa permaian Pokemon Go masih memiliki pengguna yang pasti dan cukup tinggi.

### **Saran**

Dari uraian yang dikemukakan dan data-data yang penulis temukan. Maka saran-saran penulis sebagai berikut:

1. Permaian Pokemon Go memang sangat menuntut aktif pgunanya saat meminkan permainan tersebut. Namun, diharapkan mengutamakan tugas-tugas pokok kita dalam kehidupan sehari-hari agar apa yang kita lakukan lebih produktif lagi.
2. Pada saat ini Komunitas Pokemon Go Samarinda tidak seaktif dulu, hal ini dapat dilihat dari jumlah peremuan antar anggota pada komunitas ini, untuk itu diharapkan Leader-Leader Komunitas dapat berperan lebih aktif kembali untuk mengajak anggota berkegiatan untuk tetap menjalin komunikasi yang baik antar anggota pengguna permainan pokemon Go.
3. Komunitas pokemon Go samarinda lebih aktif memberikan pengetahuan mengenai permainan Pokemon Go, memberikan arahan dalam menggunakan media yang baik, dan lebih banyak melakukan kegiatan secara langsung yang sifatnya positif.

### **Daftar Pustaka**

- Ernest, Adam dan Rollings Andrew. 2006. *Fundamentals Of Game Design*. Prentice Hall. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Flew, T. 2005. *New Media: an introduction (edisi kedua)*. Oxford University Press.
- Kadir, Abdul dan Terra CH. Triwahyuni 2003. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Maer, Maria. 2007. *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika. (Terjemahan Natalia Damayanti).
- Notoatmodjo, S. 2007. *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurudin. 2014. *Pengantar Komunikasi Massa*. Bandung: Rajawali Pers.

Pujileksono, Sugeng. 2015. *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Kelompok Intrans Publishing.  
miah, (Online), Vol 15, No.2.