

Fenomena *Game* Pokemon Go Di Masa Pandemi *Covid-19*

Azmi Awaldi Lubis¹, Ocky Oxygentri², Ema³

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Singaperbangsa Karawang

Jl. HS. Ronggo Waluyo, Telukjambe Timur, Jawa Barat 41361

Email: 1810631190149@student.unsika.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Fenomena *Game* Pokemon Go Di Masa Pandemi *Covid-19*”. Fokus penelitian ini adalah fenomena dari sebuah *game* Pokemon GO. Tujuan penelitian melakukan penelitian ini adalah untuk memahami fenomena *game* Pokemon GO di masa Pandemi *Covid-19* dan untuk mengetahui Motif, pengalaman, dan Makna para pemain yang bermain Pokemon GO di masa pandemi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian Kualitatif dengan studi fenomenologi mengenai kesadaran pengalaman manusia dan interaksi sosial, dan untuk mengetahui bagaimana Motif, Tindakan, dan Makna dari teori fenomenologi Alfred Schutz. Berdasarkan hasil penelitian di dapatkan bahwa motif seseorang bermain Pokemon GO di masa pandemi adalah karena sangat menyukai anime Pokemon, Untuk mengisi waktu luang, Menambah pengalaman terutama dalam bermain *game*. Selanjutnya pengalaman bermain Pokemon GO di masa pandemi sangat berbeda dikarenakan developer Pokemon GO merespect pemain Pokemon GO sehingga dibuatkan fitur special yaitu fitur *Covid-19* untuk mempermudah bermain Pokemon GO. Terakhir mengenai bagaimana pemain memaknai *game* Pokemon GO, bagi mereka sebagai pemain makna dari sebuah *game* Pokemon GO adalah bisa mendapatkan teman, keluarga bermain, dan juga sebagai alat untuk men-trigger diri mereka supaya beraktifitas bergerak atau keluar rumah.

Kata Kunci: Fenomena, Pokemon GO, *Covid-19*

The Phenomenon Of The Pokemon Go Game During The Covid-19 Pandemic

ABSTRACT

This research is entitled "Phenomenon Of The Pokemon Go Game In The Pandemi Of Covid-19 ". The focus of this research is the phenomenon of a Pokemon GO game. The research objective of conducting this research is to understand the phenomenon of the Pokemon GO game during the Covid-19 Pandemic and to find out the motives, experiences, and meanings of players playing Pokemon GO during the pandemic. The research method used is a qualitative research method with phenomenological studies regarding awareness of human experience and social interaction, and to find out how Motives, Actions, and Meaning are from Alfred Schutz's phenomenological theory. Results Based on research, it was found that a person's motive for playing Pokemon GO during a pandemic was because he really liked the Pokemon anime, to fill his free time, to add experience, especially in playing games. Furthermore, the experience of playing Pokemon GO during the pandemic was very different because Pokemon GO developers respected Pokemon GO players so a special feature was created, namely the Covid-19 feature to make it easier to play Pokemon GO. Finally regarding how players interpret the Pokemon GO game, for them as players the meaning of a Pokemon GO game is to be able to get friends, family to play, also use it as a tool to trigger themselves to move or house activities.

Keywords: Phenomenon, Pokemon GO, *Covid-19*

PENDAHULUAN

Merebaknya virus baru di awal tahun 2020 menggemparkan dunia karena virus ini sangat mudah menular, virus ini dikenal sebagai coronavirus (SARS-CoV) dan jenis

penyakit yang ditimbulkan disebut Corona Virus Disease 2019 disingkat Covid-19 (Yuliana, 2020). Adanya tragedi pandemi virus *COVID-19* di seluruh dunia memicu dampak langsung maupun tidak langsung bagi

semua manusia. Pembaruan pola hidup yang secara mendadak membuat orang-orang belum siap untuk menghadapi aturan-aturan baru seperti *new normal*. Hal tersebut membuat khawatir pada sebagian masyarakat. Kekhawatiran yang paling dikhawatirkan adalah khawatir akan ter-tularnya virus tersebut (Kamil dkk, 2020).

Sebuah *game* yang melibatkan dunia nyata dan mengajak pemainnya keluar rumah untuk berpertualangan dan bersosialisai seperti *game* Pokemon GO sangat bertolak belakang dengan munculnya pandemi *COVID-19* dikarenakan cara bermain permainan Pokemon GO ini harus keluar rumah atau harus melakukan aktifitas bergerak, Pokemon GO menciptakan pengalaman bermain *game* dengan aktivitas fisik nyata dan juga secara tidak langsung bisa untuk bersosialisasi dengan orang sekitar. Pada *game* Pokemon GO juga terdapat bagian-bagian yang *related* dengan kehidupan manusia, yaitu keperluan untuk berinteraksi dengan orang lain, dan rasa ingin untuk keluar dan bertualang.

Permainan Pokemon GO resmi dirilis pada tanggal 6 Agustus 2016. Pokemon GO sebagai salah satu *game* yang dimainkan dengan fitur *Augmented Reality (AR)* yang seolah-olah Pokemon-nya berada langsung di sekitar kita (Kurnia, 2016). *Augmented Reality* seolah-olah membuat perpaduan

antara dunia animasi dan dunia nyata, sehingga orang tertarik terhadap *game* Pokemon GO. *Game* ini membuat pengalaman baru, yang belum pernah ditemukan pada *game-game* yang lainnya. Pokemon GO juga membuat terobosan yang berbeda dari sebelumnya, dimana para pemain diharuskan melakukan aktifitas fisik, yaitu berjelajah keluar rumah. Hal ini dipercaya dapat mengubah suasana hati karena pada dasarnya manusia itu membutuhkan pergerakan bersama orang lain ataupun sesama pemain dan dapat menghilangkan beban pikiran baik itu datang dari sekolah, pekerjaan, ataupun lainnya (Bastiar Ismail Adhkar, 2016).

Para pemain Pokemon GO bisa bertemu secara tidak sengaja di suatu tempat dan sebagai salah satu pemain bisa menjalin pertemanan baru. Fenomena orang yang memegang *handphone*, lalu memutar mutarkan jari terlunjak, dan berdiam diri di satu tempat, menjadi Fenomena Pokemon GO (Steverzwijn, 2019). *Game* Pokemon GO ini tidak mengenal batasan usia sehingga sosialisasi dapat terjalin begitu luas. Para pemain Pokemon GO dapat menyapa satu sama lain dan mencari Pokemon secara bersama-sama di dunia nyata. Komunitas *Trainer* Pokemon GO tidak hanya tercipta melalui dunia nyata, namun komunitas juga tercipta melalui dunia virtual. Komunitas

yang menjalin komunikasi antar pemain dengan memanfaatkan media internet disebut dengan komunitas *online* (Onggo, 2004).

Saat ini salah satu *game online* yang bertentangan di masa pandemi *COVID-19* adalah *game online* Pokemon GO. Karena sejak *game* Pokemon GO dirilis dari tahun 2016 Pokemon GO sendiri tidak ada kendala untuk dimainkan hingga saat ini, dengan adanya wabah penyakit mengubah gaya bermain Pokemon GO. Uniknya dari pihak *game* Pokemon GO sendiri mengadakan fitur tambahan atau biasa disebut fitur *COVID-19* karena adanya wabah *COVID-19*, fitur fitur ini diadakan karena untuk menghormati dan mempermudah para pemain Pokemon GO yang masih ingin memainkan Pokemon GO di masa pandemi ini. Salah satu dari fitur tersebut yang sangat membantu yaitu *Remote Raid Pass*, *Raid* adalah fitur untuk bertarung mengalahkan suatu Boss Pokemon (Legendari Pokemon) tertentu harus bersama teman teman lainnya dengan syarat harus ada tepat di lokasi.

KERANGKA DASAR TEORI

Teori fenomenologi menurut Alfred Schutz mengatakan bahwa fenomenologi tertarik dengan pengidentifikasian masalah dari dunia pengalaman inderawi yang bermakna, suatu hal yang semula yang terjadi di dalam kesadaran individual kita secara

terpisah dan kemudian secara kolektif, di dalam interaksi antara kesadaran. Alfred Schutz dalam Kuswarno (2009) menjelaskan bahwa fenomenologi adalah “Menghubungkan antara pengetahuan ilmiah dengan pengalaman sehari-hari, dan dari kegiatan dimana pengalaman dan pengetahuan itu berasal. Dengan kata lain mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna dan kesadaran”. Schutz memberikan bentuk tersendiri dalam tradisi fenomenologi sebagai kajian ilmu komunikasi. Dasar dari pemikiran Schutz yaitu dengan cara memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Proses penafsiran bisa digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang *implicit* (Nindito, 2013).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu metode berganda dalam fokus, yang melibatkan suatu pendekatan interpretatif dan wajib terhadap setiap pokok permasalahannya. Ini berarti penelitian kualitatif bekerja dalam setting yang alami, yang berupaya untuk memahami, memberi tafsiran pada fenomena yang dilihat dari arti yang diberikan orang-orang kepadanya (Gumilang, 2016).

Objek dalam penelitian ini yaitu Fenomena game Pokemon GO di masa pandemi *COVID-19*. Objek penelitian adalah variabel yang diteliti oleh peneliti di tempat penelitian dilakukan (Supriyati, 2015). Subjek dari penelitian ini adalah beberapa para pemain anggota komunitas Pokemon GO yang bermain Pokemon GO di masa pandemi *COVID-19*. Subyek penelitian merupakan subyek yang dapat secara valid memberikan data atau informasi sekaligus bahan sesuai dengan objek yang diteliti (Ulfatin & Triwiyanto, 2016).

Penelitian ini dilakukan di kota Karawang, peneliti mengambil lokasi penelitian tersebut karena ada sebuah komunitas Pokemon GO dan juga dekat dengan tempat tinggal peneliti. Waktu penelitian ini dalam jangka waktu 1 bulan, yakni pada bulan Oktober hingga November 2022.

Teknik penentuan informan pada penelitian ini memakai metode *purposive sampling*. Pemilihan informan dengan sendirinya perlu dilakukan secara purposif (bukan secara acak) yaitu atas dasar apa yang diketahui tentang variasi-variasi yang ada atau elemenelemen yang ada atau sesuai kebutuhan penelitian (Subadi, 2006).

Menurut Creswell (2013), prosedur-prosedur pengumpulan data dalam penelitian kualitatif meliputi empat jenis strategi yaitu

observasi, wawancara, studi dokumen, serta materi audio dan visual. Pada penelitian ini data yang dibutuhkan adalah data sekunder dan data primer. Kedua data tersebut didapatkan dengan cara pengambilan informasi yang berbeda-beda. Menurut Pramiyati dkk (2017) data primer adalah data yang diperoleh dari sumber pertama melalui prosedur dan teknik pengambilan data yang dapat berupa *interview* dan observasi. Selanjutnya, data sekunder merupakan data yang berbentuk seperti gambar, surat, foto, transkrip, arsip untuk data pelengkap dalam penelitian. Data sekunder merupakan informasi yang diperoleh tidak secara langsung dari narasumber melainkan dari pihak ketiga (Sugiarto, 2017).

1. Observasi

Observasi merupakan cara atau metode menghimpun keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan (Mania, 2008).

2. Wawancara Mendalam (*in-depth interview*)

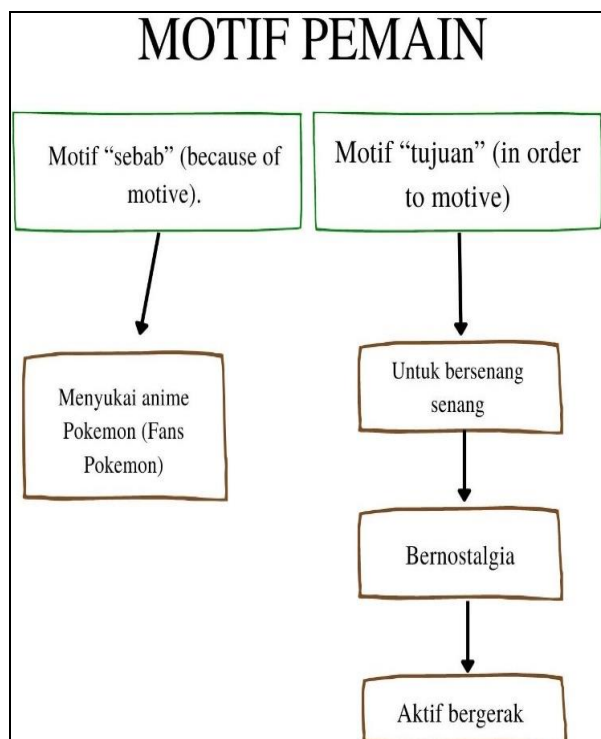
Wawancara adalah tanya-jawab dengan seseorang yang disebut responden untuk mendapatkan keterangan atau pendapatnya tentang suatu hal atau masalah (Arismunandar, 2022).

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2012) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk visual bahwa keaslian penelitian yang dilakukan dipastikan dengan menyertakan bukti dalam bentuk rekaman, foto, dan video.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara mendalam dari 5 informan yang telah bermain Pokemon GO lebih dari tiga tahun, menunjukkan bahwa ada beberapa faktor yang memotivasi pemain untuk bermain Pokemon GO diantaranya adalah seperti gambar bagan yang tertera di bawah:

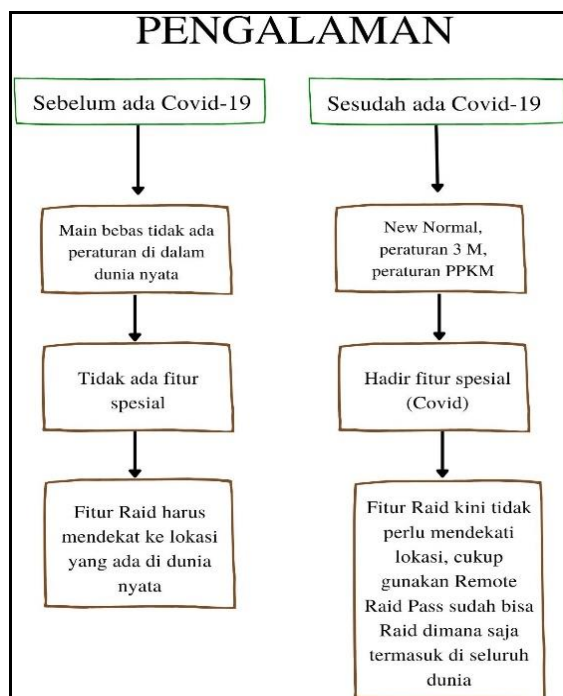


Sumber: Hasil Penelitian, 2022

Gambar 1. Bagan Motif Pemain Pokemon GO

Dalam teori fenomenologi, Schutz memperkenalkan dua istilah motif. Motif yang pertama adalah motif “sebab” (*because of motive*). Kemudian motif yang kedua adalah motif “tujuan” (*in order to motive*) (Schutz, 1967). Motif “sebab” adalah yang melatar-belakangi seseorang melakukan tindakan tertentu. Faktor utama yang sangat memotivasi yaitu sebab mereka menyukai anime Pokemon, mereka tau bahwa Pokemon GO adalah sebuah *game* yang beradaptasi dari anime Pokemon. Motif tujuan mereka yang memainkan Pokemon GO yaitu pertama untuk bersenang senang, kedua bernostalgia jadi mengenang masa kecil dan anime Pokemon juga menemani saat mereka masih kecil, serta untuk memotivasi diri mereka bahwa Pokemon GO menjadikan sebuah game yang berguna *men-trigger* diri mereka untuk bergerak atau beraktivitas.

Teori fenomenologi menurut Alfred Schutz mengatakan bahwa fenomenologi tertarik dengan pengidentifikasian masalah dari dunia pengalaman inderawi yang bermakna. Berdasarkan wawancara tentang pengalaman saat bermain Pokemon GO di masa pandemi *COVID-19* ini menunjukkan ada perubahan gaya bermain, perubahannya adalah seperti contoh bagan di bawah :



Sumber: Hasil Penelitian, 2022

Gambar 2. Bagan Pengalaman Pemain Pokemon GO

Pengalaman adalah pemahaman terhadap sesuatu yang dihayati dan dengan penghayatan serta mengalami sesuatu tersebut diperoleh pengalaman, ketrampilan ataupun nilai yang menyatu pada potensi diri (Indrawan, 2017). Para pemain yang memainkan Pokemon GO yang sudah lebih dari tiga tahun sampai sekarang masih bermain, mereka merasakan bahwa di saat pandemi *COVID-19* ini suasananya sangat berbeda, karena ada orang yang beberapa *over protective* terhadap *COVID-19* ini. Tidak seperti sebelum munculnya pandemi *COVID-19*, mereka merasakan kekompakan di komunitas Trainers Darat Forever ini sangat luar biasa. Kemudian, dengan adanya fitur-fitur *COVID-19* ini para pemain juga sangat memanfaatkan fitur tersebut, terutama fitur

Remote Raid Pass. Fitur *Remote Raid Pass* ini lah yang paling sering di gunakan karena *Remote Raid Pass* ini berfungsi untuk bergabung Raid tanpa harus bergerak atau keluar rumah. Berdasarkan hal tersebut, ke lima informan berpendapat bahwa fitur ini memang sangat membantu di dalam *game* tetapi disisi lain karena fitur ini secara tidak langsung juga mengurangi kekompakan dalam komunitas. Dari kelima informan ada satu informan yang pernah terkena *COVID-19* dan informan tersebut berpendapat bahwa fitur *COVID-19* yang dibuat langsung oleh pihak *game* Pokemon GO itu sangat membantu dia saat menjalani masa isolasinya.

Alfred berpendapat bahwa tindakan manusia menjadi suatu hubungan sosial bila manusia memberikan arti atau makna tertentu terhadap tindakannya itu, dan manusia lain memahami pula tindakannya itu sebagai sesuatu yang penuh arti. Maka dari itu berdasarkan wawancara terhadap lima informan tentang apa makna bermain Pokemon GO di masa pandemi *COVID-19* bisa di lihat bagan di bawah ini:



Sumber: Hasil Penelitian, 2022

Gambar 3. Bagan Makna Pemain Pokemon GO

Makna bermain Pokemon GO di masa pandemi *COVID-19* ini yaitu pertama bisa mendapatkan teman dan keluarga ketika bergabung bersama komunitas Pokemon GO. Teman menurut Aristoteles (dalam Grunebaum, 2003) adalah hubungan khusus yang dapat membantu satu sama lain, tidak pernah memikirkan kewajiban dan saling menguntungkan.

Kemudian, bermain Pokemon GO juga bisa melatih kekompakan dan solidaritas sesama dalam komunitas, dan yang ketiga bisa sehat karena bergerak. Di lansir dari situs resmi yang ditulis oleh (Uswah, 2022) dalam um-surabaya.ac.id, Dosen Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya Dede Nasrullah mengatakan bergerak atau jalan kaki secara rutin dapat menurunkan tekanan darah, kolesterol dan sirkulasi darah sehingga mencegah terjadinya penyakit jantung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah paparkan, bisa diambil kesimpulan seperti berikut:

1. Terdapat faktor utama yang memotivasi seseorang untuk bermain Pokemon GO yaitu karena fans atau menyukai film anime Pokemon yang membuat pemainnya bernostalgia, bisa menambah teman dan

juga untuk menghabiskan waktu untuk bersenang-senang.

2. Terdapat sebuah perbedaan dalam gaya bermain game Pokemon GO di masa pandemi *COVID-19* dan dari perbedaan itulah mengurangi kekompakan di dalam komunitas.
3. Makna-Makna yang didapat bermain Pokemon GO yaitu mendapatkan teman dan keluarga dan melatih kekompakan di dalam komunitas, dan Pokemon GO dijadikan alat untuk men-trigger si pemain untuk bergerak (keluar rumah).

DAFTAR PUSTAKA

- Arismunandar, S. (2022). *Teknik Wawancara Jurnalistik*. Academia.Edu. Diakses dari https://www.academia.edu/5004714/Teknik_Wawancara_Jurnalistik
- Bastiar Ismail Adhkar. (2016). *Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool UNNES*. Universitas Negeri Semarang.
- Creswell, J. W. (2013). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Grunebaum, J. O. (2003). *Friendship: Liberty, Equality, and Utility*. Albany: State University of New York Press.
- Gumilang, G. S. (2016). Metode Penelitian Kualitatif dalam Bidang Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Fokus Konseling*, 2(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.52657/jfk.v2i2.218>
- Indrawan, M. I. (2017). Pengaruh Etika Kerja, Pengalaman Kerja dan Budaya Kerja Terhadap Prestasi Kerja Pegawai Kecamatan Binjai Selatan. *Journal Abdi*

- Ilmu*, 10(2), 1851–1858.
- Kamil, Isnawan, L., Sukman, H., Rahma, F., S. (2020). *Bersama Melawan COVID-19 (I. Haq (ed.); 1st ed.)*. IAIN Parepare Nusantara Press. Diakses dari <https://books.google.co.id/books?id=Rk4CEAAAQBAJ&printsec=frontc%0Aover&dq=pencegahan+COVID-19&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjzNnB0r3uAhVL4zgGHfUpCB04ChDoATADegQIABAC#v=onepage&q%0A=pencegahan+COVID-19&f=false>
- Kurnia, A. S. (2016). *Pokemon Go (Kajian Ruang Kota Yang Terinvasi Gim Berbasis Ar)*. 23–24.
- Kuswarno, E. (2009). *Fenomenologi*. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Mania, S. (2008). Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 11(2), 220–233.
<https://doi.org/10.24252/lp.2008v11n2a7>
- Nindito, S. (2013). Fenomenologi Alfred Schutz: Studi tentang Konstruksi Makna dan Realitas dalam Ilmu Sosial. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 2(1), 79–95.
<https://doi.org/10.24002/jik.v2i1.254>
- Onggo, B. J. (2004). *Cyber Public Relations : Strategi membangun Dan Mempertahankan Merek Global Di Era Globalisasi Lewat Media Online*. Jakarta : Elek Media Komputindo.
- Pramiyati, T., Jayanta, J., & Yulnelly, Y. (2017). Peran Data Primer Pada Pembentukan Skema Konseptual Yang Faktual (Studi Kasus: Skema Konseptual Basisdata Simbumil). *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 679.
<https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1574>
- Steverzwijn. (2019). *Creating A Healthy Pokémon GO Community*. Pokemongohub.Net. Diakses dari <https://pokemongohub.net/post/article/opinion/healthy-pokemon-community-guide-to-happiness/>
- Subadi, T. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sugiarto. (2017). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Yogyakarta: ANDI.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyati. (2015). *Metodelogi Penelitian*. Bandung: Labkat Press.
- Ulfatin, N., & Triwiyanto, T. (2016). *Manajemen Sumber Daya Manusia Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Uswah. (2022). *Pakar Kesehatan UM Surabaya: Ini Manfaat Jalan Kaki untuk Kesehatan*. Um-Surabaya.Ac.Id. Diakses dari https://www.um-surabaya.ac.id/homepage/news_article?slug=pakar-kesehatan-um-surabaya-ini-manfaat-jalan-kaki-untuk-kesehatan
- Yuliana. (2020). Corona Virus Diseases (COVID-19): Sebuah Tinjauan Literatur. *Wellness and Healthy*, 2(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.30604/well.95212020>