

PENGARUH GAME POKEMON GO TERHADAP KEHIDUPAN MANUSIA MODERN

Dewi Karuniasih¹⁾, Martha Tisna Ginanjar Putri²⁾, Wisnu Dwicahyo³⁾

Desain Komunikasi Visual, Universitas Indraprasta PGRI.

dewikaruniasih@gmail.com, dwicahyo281197@gmail.com, yusuf.kio13@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi akan selalu berdampak pada kehidupan manusia, karena teknologi tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia yang semakin modern. Augmented Reality atau biasa disingkat AR adalah sebuah teknologi yang berhubungan dengan dunia nyata. Saat ini teknologi Augmented Reality sudah diterapkan pada berbagai media. Salah satunya adalah permainan digital yaitu Pokemon Go, yang menerapkan teknologi Augmented Reality sebagai dasar dari fiturnya. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh game berbasis AR Pokemon Go terhadap Kehidupan Manusia Modern. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan kepustakaan, terdiri dari jurnal, artikel ilmiah, dan buku. Kemudian peneliti menggunakan teori Simulacra milik Jean Baudrillard untuk menganalisis pengaruh game berbasis AR Pokemon Go terhadap Kehidupan Manusia Modern. Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah perkembangan teknologi akan memberikan pengaruh terhadap kehidupan manusia, sama halnya dengan game Pokemon Go yang menyebabkan terbentuknya cybercommunity dalam kehidupan manusia modern. Lebih dari itu, pada dunia nyata justru terjadi sebaliknya, manusia merasakan kesepian dan solidaritas perlahan-lahan luntur.

Kata Kunci: teknologi, *augmented reality*, game, *pokemon go*

Abstract

The development of technology will always have an impact on human life, because technology cannot be separated from increasingly modern human life. Augmented Reality or commonly abbreviated as AR is a technology related to the real world. Currently Augmented Reality technology has been applied to various media. One of them is a digital game namely Pokemon Go, which applies Augmented Reality technology as the basis of its features. The purpose of this study was to determine the effect of the Pokemon Go AR based game on Modern Human Life. The research method used is a qualitative method with a literature approach, consisting of journals, scientific articles, and books. Then the researchers used Jean Baudrillard's Simulacra theory to analyze the effect of the Pokemon Go AR-based game on Modern Human Life. The results of the research carried out is that technological developments will have an influence on human life, as well as the Pokemon Go game that causes the formation of cybercommunity in modern human life. More than that, in the real world the opposite happens, humans feel lonely and solidarity slowly disappears.

Keywords: technology, *augmented reality*, game, *pokemon go*.

Correspondence author: Dewi Karuniasih, dewikaruniasih@gmail.com, Jakarta, and Indonesia.



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, teknologi berkembang sangat pesat dan sekarang telah banyak teknologi mutakhir yang lahir di era globalisasi ini. Teknologi yang tercipta pastinya memberikan keuntungan dan dampak bagi kehidupan manusia karena teknologi memiliki mobilitas yang sangat efektif untuk mempermudah kegiatan sehari-hari bahkan memberikan kesenangan tersendiri. Salah satu teknologi yang tercipta itu adalah *Augmented Reality* atau sering disingkat dengan AR, menurut Ronald T. Azuma (Azuma, 1997) *Augmented Reality* adalah sebuah penggabungan benda-benda nyata dan maya di lingkungan nyata, berjalan secara interaktif serta waktu nyata, dan terdapat integrasi antar beda dalam tiga dimensi, yaitu benda maya yang terintegrasi dalam dunia nyata. Teknologi AR sudah tidak asing lagi dalam kehidupan kita karena AR dapat mudah dijumpai dalam *smartphone* yang kita miliki. Zaman sekarang ada istilah bahwa manusia tidak dapat hidup tanpa *smartphone*, hal ini menjadikan AR lebih dekat dengan manusia.

Setiap *smartphone* memiliki *operating system* untuk mengoptimalkan kinerja dari *smartphone* tersebut, terutama untuk menerapkan *Augmented Reality* hal ini juga menjadi salah satu acuan dalam persaingan pasar *smartphone*. Teknologi AR memang menjadi satu hal yang penting di dalam *smartphone* karena AR dapat menciptakan realitas bagi pengguna *smartphone*. Teknologi AR berfokus kepada penggabungan benda maya dua atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata dalam waktu yang sama (*real time*). Di dalam AR, realitas aslinya tidak diganti dengan realitas maya tapi hanya ditambahkan atau melengkapi realitas sesungguhnya. AR berjalan secara interaktif di waktu yang nyata, hal ini yang menjadikan teknologi AR menarik karena kita mendapatkan pengalaman secara nyata dari penerapan teknologi AR yang ada di *smartphone* yang kita miliki.

Dengan perkembangan zaman yang semakin pesat, *Augmented Reality* kini diterapkan pada beberapa *game online*, khususnya pada *smartphone*. Salah satu *game online* yang menerapkan *Augmented Reality* adalah *game Pokemon Go*, yang dirilis oleh perusahaan Niantic pada tahun 2016 yang dimainkan menggunakan *smartphone* dengan cara mencari *Pokemon* yang ada di sekitar kita melalui kamera ponsel dan *GPS system* guna untuk dikoleksi ataupun untuk bertarung dengan *Pokemon* milik pemain lain. *Pokemon Go* sendiri adalah *game online* yang diangkat dari seri judul *Pokemon* yaitu *anime* (kartun Jepang) yang menceritakan kisah-kisah *pocket monster* yang ada diseluruh penjuru dunia. *Pocket monster* sendiri adalah monster yang dapat ditangkap menggunakan *pocketball*. Permainan *Pokemon Go* menggabungkan benda maya (*Pocket Monster*) dengan lingkungan nyata sehingga *Pocket Monster* benar-benar terlihat nyata melalui *smartphone* para pemain *game Pokemon Go*.

Augmented Reality dalam *game online Pokemon Go* bila dikaji dalam bahasan Budaya Visual termasuk ke dalam persepsi citra *simulacra* yang menurut Jean Baudrillard adalah kenyataan telah digantikan dengan simulasi kenyataan, yang hanya diwakili oleh simbol dan tanda. *Simulacra* merupakan pemikiran yang ditawarkan Jean Baudrillard tentang media massa yang dicirikan oleh realitas semu (*hyperrealitas*) dan simulasi (*simulation*) (Azwar, 2014). *Game online Pokemon Go* sempat populer pada tahun 2016 setelah dirilis karena *game online* ini menawarkan kesenangan baru lewat teknologi *Augmented Reality* yang dimilikinya. Tanpa disadari juga *game online* ini telah memanipulasi penggunaannya, hiperrealitas yang diciptakan *game online* ini membuat para pemainnya kecanduan, bahkan banyak terjadi kasus tidak menyenangkan yang berhubungan dengan *game Pokemon Go*. Apa yang ditawarkan *Pokemon Go* sebenarnya adalah gabungan dari benda maya dan lingkungan nyata yang ada, di mana *game* ini memberikan pengalaman yang berbeda dengan *game* lain karena para pemainnya dapat berinteraksi langsung dalam waktu yang nyata dengan menggunakan *smartphone* mereka.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian, di sini menggunakan tipe penelitian kualitatif yang bersifat metode pendekatan kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan metode observasi, analisis isi dan metode pengumpulan data lainnya untuk menyajikan respon-respon dan perilaku subjek (Setyosari, 2016). Tahap observasi deskriptif adalah penelitian yang belum

membawa masalah yang akan diteliti sehingga penelitian melakukan penjelajahan umum dan menyeluruh, melakukan deskripsi terhadap semua yang dilihat, didengar dan dirasakan (Agustinova, 2015). Objek yang diteliti adalah game Pokemon Go yang berbasis Augmented Reality dengan data yang diambil dalam penelitian ini merupakan data sekunder yang bersumber dari studi literasi yang bertujuan agar analisis yang dilakukan akurat dan tersampaikan dengan baik, serta bersumber dari jurnal atau artikel yang sama dipergunakan sebagai pembanding dari artikel ini.

Dalam menafsirkan makna dari ilustrasi tersebut dilihat kesesuaian berita yang ada melalui pendekatan teori simulacra milik Jean Baudrillard. Menurut Jean Baudrillard, simulacra adalah mulai masa Reneisans sampai awal revolusi industri. Subjek penelitian ini akan menggunakan data-data berupa teks dengan sumber data sekunder yang diperoleh dari sumber yang ada (bukan dari subjek penelitian). Objek dalam penelitian ini terfokus pada pembahasan hiperrealitas yang terdapat didalam permainan digital Pokemon Go sebagai sebuah permainan dengan basis Augmented Reality. Teknik dalam mengumpulkan data yang peneliti lakukan yaitu berupa data sekunder, di mana terdiri atas studi kepustakaan, jurnal, buku, serta kutipan wawancara yang dapat memberikan informasi mengenai hiperrealitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebuah permainan atau *game* sejatinya adalah rangkaian aktivitas yang mengandung satu atau lebih peraturan dan melibatkan individu maupun kelompok untuk melakukan aktivitas yang menyenangkan, karena sebuah permainan diciptakan atau dibuat dengan tujuan untuk menghibur mereka yang memainkannya. Indonesia merupakan negara yang memiliki budaya, tradisi, serta adat istiadat yang sudah terkenal sampai ke luar negeri. Salah satu kekayaan tradisi yang dimiliki oleh bangsa Indonesia adalah permainan-permainan tradisionalnya, di setiap daerah pun bahkan memiliki permainan tradisionalnya sendiri. Ada banyak jenis permainan tradisional Indonesia yang memiliki aturan sederhana seperti permainan congklak, *cublak-cublak suweng*, *gobak sodor* dan masih banyak lagi yang lainnya. Namun pada zaman sekarang ini permainan tradisional sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak, hal ini karena mulai bermunculan berbagai macam permainan yang dapat kita lihat dan mainkan dalam berbagai bentuk, baik itu permainan dalam bentuk analog maupun permainan dalam bentuk digital. Permainan digital tersebut sangat mudah diakses dan tersedia dalam berbagai perangkat dan media seperti pada komputer, konsol, *smartphone*, perangkat genggam dan juga *arcade*.

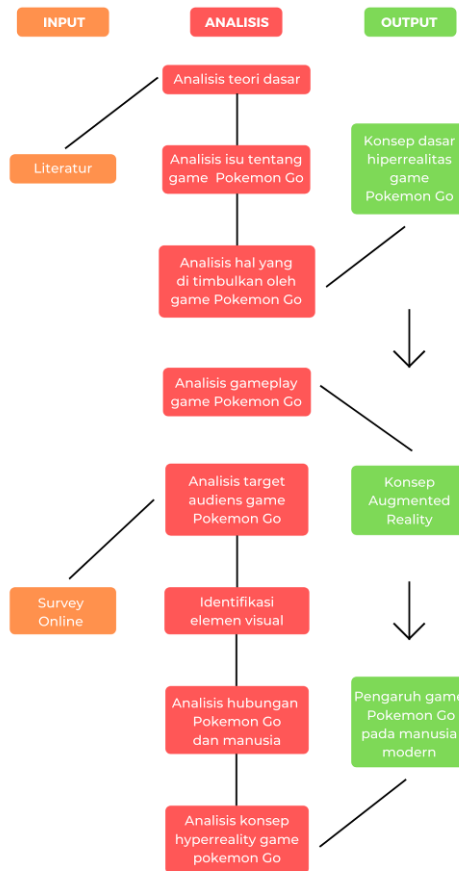
Dari sekian banyak jenis permainan digital, salah satunya adalah permainan digital yang berbasis *Augmented Reality* (AR). Dalam permainan digital berbasis AR ini, objek seperti karakter, *background*, dan *interface* yang ada akan terlihat seolah-olah dibawa ke dunia nyata melalui layar komputer atau layar *smartphone*, sehingga objek-objek tersebut kelihatan seperti menyatu dengan tempat kita berada. Salah satu jenis *game* AR yang sangat populer pada masanya bernama *Pokemon Go*, *game* ini dapat diakses dengan mudah melalui perangkat *smartphone* yang terhubung dengan internet. Cara memainkannya adalah dengan menggunakan kamera pada *smartphone*, pemain dapat mendeteksi, mencari dan melihat ‘makhluk-makhluk’ yang disebut *Pokemon* hanya dengan melalui kamera pada *smartphone*. Kemudian pemain dapat menangkap ‘makhluk-makhluk’ tersebut untuk selanjutnya dikoleksi atau bahkan pemain juga dapat mempertandingkan *Pokemon* miliknya dengan *Pokemon* milik pemain lain. *Game Pokemon Go* sendiri merupakan *game digital casual* yang didirikan oleh perusahaan bernama Niantic, yang merupakan perusahaan pengembang perangkat lunak (*software*). Niantic kemudian bekerja sama dengan perusahaan permainan bernama Nintendo untuk menciptakan *game Pokemon Go* ini. *Pokemon Go* sendiri meraih banyak pencapaian semenjak peluncuran perdananya. Hal ini dibuktikan dengan tercatatnya *Pokemon Go* dalam Guinness World Record sebagai “*Fastest time to gross \$100 million by a mobile game*” serta 4 rekor lainnya yang berhasil dicapai. Namun seiring dengan berjalannya waktu, *Pokemon Go* pun mulai kehilangan para pemainnya secara signifikan, dari jumlah pemain mencapai 1.600.000 pemain per hari pada bulan Juli - November 2016, menjadi hanya sekitar 148.000 pemain per harinya pada bulan Januari – Juni 2017 (menurut *website* techradar.com).

Target Khalayak

1. Segmentasi Geografis
Pokemon Go mengharuskan pemainnya untuk berjalan atau berpetualang mengelilingi lingkungannya untuk mendapatkan *monster*, sehingga segmentasi geografis yang mereka targetkan tidak mempunyai batas. *Game* ini sangat mudah diakses dan seluruh orang di dunia dapat memainkannya.
2. Segmentasi Demografis
72% pemain *Pokemon Go* telah memainkan setidaknya satu dari waralaba *Pokémon* asli dalam hidup mereka, dibandingkan 42% untuk rata-rata *gamers*. Wanita merupakan 43% dari pemain *Pokemon Go*, yang secara signifikan lebih tinggi dari rata-rata 33% disemua 100 waralaba.
3. Segmentasi Psikografis
Orang dengan hobi menonton anime atau serial kartun Jepang menjadi target utama dari segmentasi psikografis *Pokemon Go*, dengan hobi tersebut lebih besar kemungkinan sasaran audiens mengetahui dan mengenal objek *Pokemon*, hal ini akan berpengaruh dengan ketertarikan sasaran audiens terhadap *game Pokemon Go*.
4. Targeting
Sasaran utama *Pokemon Go* adalah para *gamers* yang memiliki latarbelakang penyuka serial kartun *Pokemon* dari Jepang dan mereka yang tertarik dengan teknologi *Augmented Reality*.
5. Positioning
Pokemon Go menempatkan dirinya sebagai *game* petualangan berbasis *Augmented Reality* paling populer, kelebihanannya ada pada teknologi yang digunakannya yaitu AR. Hal ini membuat para *gamers* khususnya mereka penikmat *game* bertema petualangan merasakan sensasi baru bermain *game*. Inilah yang membuat *Pokemon Go* menarik dan menjadi *game* yang paling banyak ingin dicoba ketika rilis. Ini terbukti dengan jumlah pemain harian *Pokemon Go* yang terus meningkat. Selama masa baru dirilis yakni tanggal 5 hingga 11 Juli 2015, pengguna aktif harian *Pokemon Go* terus meningkat dari 5 juta mencapai 15 juta. Puncaknya terjadi pada pertengahan Juli yang menghasilkan sekitar 45 juta pengguna per hari.

Skema Analisis

Berikut adalah skema analisis untuk menganalisis *game Pokemon Go* yang sarat akan makna ini, peneliti melakukan analisis menggunakan analisis seperti yang ditampilkan pada gambar berikut:



Gambar 1. Skema Analisis
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Konsep *Hyperreality Pokemon Go*

Efek dari perkembangan teknologi dapat mempengaruhi hampir seluruh sudut pandang kehidupan manusia, termasuk kegiatan dan juga aktivitas-aktivitasnya. Kearsley berpendapat bahwa teknologi adalah suatu praktik pengaplikasian hasil dari penelitian, dan bisa berbentuk sebuah alat maupun sebuah metode. Teknologi dalam bidang komunikasi dan informasi juga merupakan salah satu jenis teknologi yang efek atau pengaruhnya terasa dalam kehidupan manusia. Bukan hanya akan memengaruhi cara manusia berkomunikasi, namun lebih dari itu juga akan memengaruhi pola komunikasi manusia. McLuhan dalam West & Turner (Tuela & Susilo, 2017) mengatakan, bahwa kita memiliki hubungan yang simbiotik dengan mediasi teknologi, kita menciptakan teknologi, dan kemudian teknologi tersebut merubah kita. Hal ini pun dirasa sama dengan yang terjadi pada fenomena permainan *Pokemon Go*, teknologi yang diaplikasikan pada *Pokemon Go* ini mampu mengubah kebiasaan seseorang dalam menggunakan teknologi, di mana yang biasanya hanya bersantai-santai dan terpaku bermain media sosial di perangkat *smartphone*, ketika bermain *Pokemon Go* pemain tersebut diharuskan untuk berjalan demi menangkap *Pokemon* untuk dikoleksi.

Teknologi yang diaplikasikan dalam *game Pokemon Go* tersebut merupakan contoh dari sisi lain masyarakat maya atau bisa disebut dengan istilah *cybercommunity*. Pada mulanya, *cybercommunity* ini adalah sebuah bayangan manusia tentang dunia lain yang lebih maju dan berkembang dari dunia di mana manusia berada saat ini. Jacques Ellul dalam Bungin (Tuela & Susilo, 2017) mengatakan jika manusia mau menggambarkan kehidupan masyarakat zaman ini,

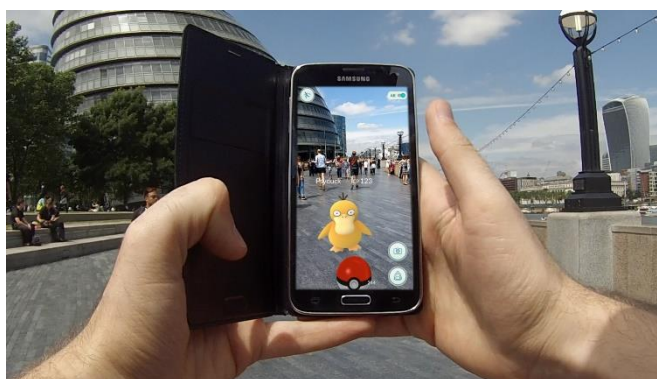
maka gambaran yang terbaik untuk menjelaskan mengenai suatu realitas masyarakat adalah masyarakat dengan sistem teknologi yang baik. Perkembangan teknologi yang terus-menerus inilah yang mampu menciptakan sebuah realitas lain di dalam dunia virtual, dalam dunia virtual tersebut menawarkan kenyamanan dan kesenangan hidup yang lebih tinggi dibandingkan dengan dunia nyata. Salah satu realitas yang dihasilkan teknologi dalam dunia maya ialah realitas virtual. Sherry Turkle melukiskan realitas virtual (Tuela & Susilo, 2017), menurutnya realitas virtual memberikan gambaran kehidupan yang lebih nyata dibandingkan dengan kehidupan nyata itu sendiri. Teknologi telah mengubah cara berpikir manusia akan lingkungannya, serta telah membuat sesuatu yang sebelumnya hanya imajinasi dan fantasi menjadi sebuah kenyataan.

Baudrillard mengemukakan bahwa manusia sekarang ini hidup dalam satu era yang disebut dengan era simulasi atau zaman di mana keaslian dan dunia kultural cepat menghilang (Tuela & Susilo, 2017). Di dalam dunia simulakra atau simulasi, yang asli, palsu, dan juga yang semu tidak lagi dapat dibedakan secara pasti, di mana yang nyata hilang akibat longsoran simulasi dan yang muncul hanyalah realitas yang lebih dari kenyataan itu sendiri (*Hyperreality*). Pada masa sekarang ini seni tiruan tidak selalu dianggap rendah dari yang asli atau simulasinya. Sebuah objek dapat mewakili realitas dari penandanya, yang mempunyai makna atau penanda tertentu. Dalam hal ini, realitas merupakan referensi dari penanda, akan tetapi bisa juga terjadi bahwa sebuah objek sama sekali tidak mengacu pada satu referensi atau realitas tertentu, karena objek itu sendiri merupakan bentuk fantasi atau halusinasi yang telah menjadi realitas, inilah yang kemudian disebut dengan *Hyperreality*.

Identifikasi Elemen Visual

Baudrillard mendefinisikan simulasi menjadi tiga jenis diantaranya. Pertama, simulasi yang berhubungan dengan pemalsuan, seperti yang biasanya terjadi pada zaman klasik *Renaissance*. Kedua, simulasi yang terkait dengan produksi dalam zaman industri. Ketiga, dan simulasi pada masa kini yang banyak didominasi oleh kode. Pada objek yang dipalsukan, tampak adanya perbedaan antara objek yang nyata, atau alami dengan objek yang bersifat simulasi. Hiperrealitas di zaman teknologi/industri yang semakin maju, banyak industri yang mulai memproduksi media/objek yang tidak lepas dari hiperrealitas. Hal tersebut tercipta dari objek simulasi yang menarik minat manusia dengan membuat model-model yang ideal, kemudian media massa menayangkan objek simulasi tersebut dan menyebabkan hiperrealitas terbau dengan manusia yang pada akhirnya manusia sulit untuk membedakan mana yang asli dan mana yang palsu (terbau) dan objek tersebut menjadi cermin bagi diri kita dengan membentuk seakan-akan hiperrealitas adalah realitas sesungguhnya dan membuat manusia menyadari objek tersebut adalah konsep yang matang dengan adanya tanda/mitos/*simulacra* di dalamnya. Simulasi adalah penghilangan antara kenyataan dengan yang imajiner atau yang nyata dengan yang palsu. Dunia simulasi merupakan dunia yang dibentuk oleh berbagai hubungan tanda dan kode secara acak tanpa acuan yang jelas. Hubungan ini melibatkan tanda *real* (fakta) yang terbentuk melalui proses tiruan, serta tanda semu (citra) yang tercipta dari proses tiruan.

Dalam permainan *Pokemon Go*, kami melakukan analisis berupa beberapa gambar yang ada pada aplikasi permainan tersebut dan menunjukkan hiperrealitas yang tercipta oleh permainan *Pokemon Go*.



Gambar 2 Gameplay dari *Pokemon Go*

(Sumber: <https://d.ibtimes.co.uk/en/full/1532257/pokemon-go-gameplay.jpg?w=400>)

Tujuan dari permainan *Pokemon Go* adalah mengajak pengguna untuk bermain di luar dengan bergerak dan mencari *monster* dengan menyusuri jalanan dan wilayah-wilayah lainnya. Di dalam aplikasi permainan *Pokemon Go*, terdapat fitur untuk menambahkan koleksi *monster* dengan cara menangkap menggunakan *pokeball* yang dilemparkan ke arah *monster*. Ketika pengguna mendapatkan notifikasi adanya *monster* di sekitar, pengguna bisa mengarahkan *smartphone* ke segala arah untuk mencari keberadaan *monster* tersebut, layar *smartphone* akan berubah layaknya aplikasi kamera dan *monster* akan muncul seperti keadaan *real* karena *Augmented Reality* yang digunakan menggunakan konsep tiga dimensi. Keberadaan *monster* pada permainan *Pokemon Go* memberikan gambaran layaknya simulasi kepada pengguna. Dengan adanya hiperrealitas yang dialami oleh pengguna *game Pokemon Go* terhadap pemaknaan objek-objek yang terdapat pada permainan *Pokemon Go*. Hiperrealitas tersebut tercipta dari penggunaan teknologi visual *Augmented Reality* pada *Pokemon Go*, yang menggabungkan antara objek visual dengan lingkungan nyata sehingga memunculkan konsep simulasi di dalam permainan *Pokemon Go*, serta merubah cara berpikir dan sudut pandang pengguna terhadap objek-objek yang terdapat di dalam *game*.

***Pokemon Go* dan Kehidupan Manusia**

Perkembangan teknologi yang begitu cepat hingga mencakup banyak aspek kehidupan manusia, telah mampu mengubah bentuk masyarakat, dari masyarakat dunia lokal hingga menjadi masyarakat dunia global, sebuah dunia yang kelihatan nyata dan jelas terhadap perkembangan informasi, transportasi, serta teknologi yang begitu cepat dan begitu besar pengaruhnya dalam peradaban manusia. Selain mampu menciptakan masyarakat dunia global, secara materi, perkembangan teknologi mampu untuk memperluas ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat, sehingga tidak disadari, perkumpulan manusia sudah hidup di dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya atau *cybercommunity*.

Masyarakat nyata (Tuela & Susilo, 2017) merupakan sebuah lingkungan masyarakat yang secara inderawi dapat dirasakan sebagai sebuah kehidupan nyata, di mana hubungan-hubungan sosial sesama anggota masyarakat dibangun melalui penginderaan; Sedangkan kehidupan masyarakat maya atau *cybercommunity*, yaitu sebuah kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung diindera melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas. Masyarakat maya atau yang dikenal dengan sebutan *cybercommunity* juga saling berhubungan dengan dunia maya atau *cyberspace*. Dalam Severin-Tankard menyimpulkan dunia maya ialah realita yang terhubung secara global, didukung komputer, berakses komputer, multidimensi, artifisial, atau virtual, yang dimaksud dalam realita ini yaitu di mana setiap komputer adalah sebuah jendela, terlihat atau terdengar objek-objek yang

bukan bersifat fisik dan bukan mewakili objek-objek fisik, namun lebih merupakan gaya, karakter, dan aksi pembuatan data, pembuatan informasi unik (Severin & Tankard, 2009).

Cybercommunity yang merupakan buatan dari manusia, juga menggunakan semua metode dari kehidupan masyarakat nyata menjadi sebuah model yang kemudian mengembangkannya di dalam aspek-aspek kehidupan maya. Dalam Bungin, metode kehidupan masyarakat nyata yang digunakan di dalam kehidupan masyarakat maya seperti membangun interaksi sosial dan kehidupan kelompok, membangun stratifikasi sosial, membangun kebudayaan, membangun pranata sosial, membangun kekuasaan, wewenang dan kepemimpinan, membangun sistem kejahatan dan kontrol-kontrol sosial, dan sebagainya (Bungin, 2006).

Pada fenomena *game Pokemon Go*, teknologi telah mampu membuat masyarakat nyata menjadi *cybercommunity* pada kehidupan manusia modern di mana masyarakat saling berkomunikasi dan melakukan aktivitas pada dunia maya yang diciptakan oleh teknologi. Manusia menggunakan teknologi karena memiliki akal. Dengan akalnya manusia ingin keluar dari masalah, ingin hidup lebih baik, lebih aman, terhibur dan sebagainya. Perkembangan teknologi terjadi karena seseorang menggunakan akalnya untuk menyelesaikan setiap masalah yang dihadapinya. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Teknologi juga memberikan banyak kemudahan dan hiburan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia. Manusia juga sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi teknologi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini.

Di sisi lain, manusia tidak bisa menipu diri sendiri akan kenyataan bahwa teknologi mendatangkan malapetaka dan kesengsaraan bagi manusia modern. Kemajuan teknologi, yang semula untuk memudahkan manusia, ketika urusan itu semakin mudah, maka muncul rasa “kesepian” dan keterasingan baru, yakni lunturnya rasa solidaritas, kebersamaan, dan silaturahmi. Hal ini lama kelamaan dan tanpa disadari dirasakan juga pengaruhnya oleh para pemain *game Pokemon Go* yang ketika bermain mereka terlalu fokus untuk mencari dan menangkap *monster*, sehingga ketika ada orang lain di sekelilingnya pun mereka tidak memedulikan keadaan itu.

SIMPULAN

Perkembangan dunia teknologi tidak dapat dihindari, semakin berkembang sebuah teknologi maka akan semakin terasa juga pengaruhnya terhadap manusia. Hal ini berlaku pada teknologi dalam dunia *game digital*, salah satunya adalah yang dibahas penulis yaitu *game* berbasis teknologi *Augmented Reality* yang bertema petualangan bernama *Pokemon Go*. *Game* yang sangat melesat kepopulerannya pada tahun 2016 ini mempunyai pengaruh yang cukup dirasakan efeknya oleh para pemainnya, akibat tuntutan dari permainan ini yang mengharuskan pemainnya fokus untuk mencari dan menemukan monster di sekelilingnya agar kemudian dapat dikoleksi dan dipertarungkan, muncul lah perasaan kesepian dan berkurangnya rasa kepedulian terhadap orang-orang yang ada di sekitar kehidupan mereka dalam dunia nyata. Hal ini juga merupakan efek dari terbentuknya *cybercommunity* yang tercipta dari *game Pokemon Go* dalam dunia virtual. Berkurangnya aktivitas dalam dunia nyata, dan bertambahnya aktivitas dalam dunia virtual menyebabkan perasaan kesepian dan lunturnya solidaritas pada kehidupan manusia modern yang menggunakan dan merupakan bagian dari permainan *Pokemon Go* merupakan sebuah fenomena yang diakibatkan oleh sebuah perkembangan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA [Times New Roman, 11pt, bold]

- Agustinova, D. E. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*. Yogyakarta: Calpulis.
- Azuma, R. T. (1997). *A survey of augmented reality*. Presence: Teleoperators & Virtual Environments, 6(4), 355–385.
- Azwar, M. (2014). *Teori Simulakrum Jean Baudrillard dan upaya pustakawan mengidentifikasi informasi realitas*. Jurnal Ilmu Perpustakaan & Kearsipan Khizanah Al-Hikmah, 2(1), 38–

48.

- Bungin, B. (2006). *Sosiologi komunikasi edisi pertama*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Setyosari, H. P. (2016). *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Prenada Media.
- Severin, W. J., & Tankard, J. W. (2009). *Teori Komunikasi Sejarah, Metode dan Terapan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tuela, M., & Susilo, D. (2017). *Hyperreality: Pemaknaan dalam Penggunaan Game Pokemon Go*. *Jurnal Kajian Media*, 1(1).
- Fajrina, H. N. (2016). *Game Pokemon Go Mulai Kehilangan Daya Tarik*. Diakses dari: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20160824094403-185-153450/game-pokemon-go-mulai-kehilangan-daya-tarik>
- Newzoo.com. (2018). *Analysis of Pokemon GO: A Success Two Decades in the Making*. Diakses dari: <https://newzoo.com/insights/articles/analysis-pokemon-go/>
- Swatman, R. (2016). *Pokémon Go catches five new world records*. Diakses dari: [http://www.guinnessworldrecords.com/news/2016/8/pokemon-go-catches-five world-records-439327](http://www.guinnessworldrecords.com/news/2016/8/pokemon-go-catches-five-world-records-439327)