

SKRIPSI

FENOMENA POKEMON GO DI KALANGAN REMAJA KOTA PALEMBANG



**SYAMSINAR WIRDAYANTI
07021381320024**

**JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
PALEMBANG
2018**

SKRIPSI

FENOMENA POKEMON GO DI KALANGAN REMAJA KOTA PALEMBANG

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana S-1 Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sriwijaya



**SYAMSINAR WIRDAYANTI
07021381320024**

**JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
PALEMBANG
2018**

HALAMAN PENGESAHAN

**FENOMENA POKEMON GO DI KALANGAN REMAJA
KOTA PALEMBANG**


SKRIPSI

Oleh:
SYAMSINAR WIRDAYANTI
07021381320024

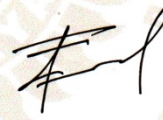
Palembang, Maret 2018

Pembimbing I

Pembimbing II




Dr. Dadang Hikmah Purnama, M. Hum
NIP 196507121993031003



Faisal Nomaini, S.Sos., M.Si
NIP 198411052008121003

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sriwijaya



Prof. Dr. Kiagus Muhammad Sobri, M.Si
NIP. 196311061990031001

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "Fenomena Pokemon GO Di Kalangan Remaja Kota Palembang" telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Ujian Komprehensif Skripsi Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya pada Tanggal 16 Maret 2018.

Palembang, Maret 2018

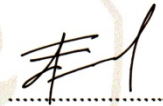
Ketua :

1. Dr. Dadang Hikmah Purnama, M.Hum
NIP 196507121993031003



Anggota :

2. Faisal Nomaini, S.Sos., M.Si
NIP 198411052008121003



3. Dr. Mulyanto, MA
NIP 195611221983031002




4. Mery Yanti, S.Sos., MA
NIP 197705042000122001




Mengetahui:

Dekan FISIP

Ketua Jurusan Sosiologi,



Prof. Dr. Kiagus Muhammad Sobri, M.Si
NIP 196311061990031001



Dr. Yunindyawati, S.Sos., M.Si
NIP 197506032000032001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
 FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
 KAMPUS PALEMBANG
 Jl. Srijaya Negara Kampus UNSRI Bukit Besar Palembang
 Telp. (0711) 364491, Fax. (0711) 364491

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syamsinar Wirdayanti
 NIM : 07021381320024
 Jurusan : Sosiologi
 Konsentrasi : Perencanaan Sosial
 Judul Skripsi : Fenomena Pokemon GO Di Kalangan Remaja Kota Palembang
 Alamat : Jalan Mayor Zen Lorong Wana Asri NO. 32 A RT 33 RW 02 Kecamatan Kalidoni Kelurahan Sei Selayur 30118 Palembang
 No. HP : 082186640636

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang Saya tulis di atas merupakan karya sendiri, disusun dari hasil penelitian berdasarkan kaidah-kaidah ilmu yang berlaku. Apabila kelak terbukti bahwa skripsi Saya di atas merupakan jiplakan karya orang lain (plagiarisme), Saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, Maret 2018

Yang membuat Pernyataan



Syamsinar Wirdayanti

07021381320024

Motto dan Persembahan

“ Kesuksesan hanya dapat diraih dengan segala upaya dan usaha yang disertai dengan doa, karena sesungguhnya nasib seseorang manusia tidak akan berubah dengan sendirinya tanpa berusaha.” (Penulis)

“ Dan apabila Allah Menunjukkan suatu Kemudahan kepadamu maka tidak akan ada yang menghilangkannya kecuali Dia. Dan apabila Allah menghendaki kebaikan bagimu maka tidak akan ada yang dapat menolak karunia-Nya. Dia melimpahkan-Nya kepada siapa yang dikehendaki-Nya diantara hamba-hamba-Nya. Dialah yang Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.” (QS. Yunus: 107)

Dengan mengharapkan ridho Allah SWT, Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- 1. Allah SWT sebagai ungapan Puji dan Syukur*
- 2. Orang tua yang selalu memberi doa, dukungan, perhatian, dan nasihat untuk saya hingga saat ini. Terima kasih karena telah menjadi yang terbaik untuk saya.*
- 3. Bapak dan ibu dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi yang membangun, semua dosen dan staff Fisip Unsri.*
- 4. Kakak dan adikku yang telah memberikan motivasi, nasihat, dan semangat sampai saat ini.*
- 5. Almamater kebanggaanku*

KATAPENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, atas segala Rahmat dan Karunia-Nya kepada saya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Fenomena Pokemon GO Di Kalangan Remaja Kota Palembang”**. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan kita sebagai generasi penerusnya hingga akhir zaman. Skripsi ini ditulis dan diajukan sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh mahasiswa dalam memperoleh gelar Sarjana Sosiologi (S.Sos) dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Srata 1 (S-1) Universitas Sriwijaya. Penulis menyadari bahwa dalam menyusun usulan penelitian skripsi ini masih menemui beberapa kesulitan, disamping itu juga penulis menyadari bahwa usulan penelitian skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan-kekurangan lainnya, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak untuk kelancaran dalam penulisan selanjutnya.

Dalam penulisan skripsi ini dari persiapan sampai terselesainya tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang dengan segala keterbukaan dan kerelaan hati telah memberikan bimbingan, pengarahan, keterangan dan dorongan semangat yang begitu berarti. Oleh karena itu pada kesempatan ini disampaikan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaf. MSCE selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
2. Bapak Prof. Dr. Kgs. M. Sobri, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Prof. Dr. Alfitri, M,SI., selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Sofyan Effendi, S.IP, M.Si., selaku Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.

5. Bapak Dr. Andy Alfatih. M.P.A., selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
6. Ibu Dr. Yunindyawati, S.Sos.,M..Si., selaku Ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
7. Bapak Dr. Dadang Hikmah Purnama, M.Hum., selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pemikiran, saran, arahan, motivasi, semangat, dan nasihat dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Ibu Safira Soraida, S.Sos., M.Sos., selaku Sekretaris Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
9. Ibu Vieronica Varbi Sununianti, S.Sos., M.Si., selaku pembimbing akademik yang telah memberikan arahan, masukan, motivasi, serta ilmu-ilmu yang bermanfaat dari awal perkuliahan sampai selesainya skripsi ini
10. Bapak Faisal Nomaini, S.Sos.,M.Si., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pemikiran, arahan, serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya yang telah membantu segala bentuk keperluan dan ilmu yang telah diberikan selama ini.
12. Seluruh staff dan karyawan FISIP Universitas Sriwijaya, terutama kepada Mbak Rafflesia Adesty, S.Kom yang telah memberikan kebaikan selama proses perkuliahan.
13. Orang tuaku yaitu Papa Eka Wiratno dan Mama Misdaryanti, yang sudah memberikan saya rasa cinta, doa, motivasi, saran, serta dukungan hingga saat ini. Rasa hormat saya berikan untuk mama dan papa tersayang sebesar-sebesarnya karena telah bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan pendidikan. Semoga Allah memberikan kesehatan agar dapat melihat saya sukses dan membuat bangga kalian.
14. Kepada saudaraku Deni Permana Putra, Adjie Saphari, dan adikku Muhammd

Sadeli, terima kasih telah memberikan semangat, motivasi, serta nasihat dalam hidupku. Semoga Allah selalu melindungi dan memberikan kemudahan dalam menjalani hidup.

15. Kepada ayuk iparku Yuliana, terima kasih telah memberikan motivasi serta nasihat, semoga selalu berbahagia dan dilancarkan rezekinya.
16. Terima Kasih kepada seluruh keluargaku yang telah memberikan semangat, motivasi, saran, dan nasihat dalam hidupku. Semoga Allah selalu melindungi kalian dan diberikan kemudahan di dalam kehidupan.
17. Terima Kasih untuk Kak Dimas Pratomo yang telah menjadi guru saya sekaligus memberikan dukungan, motivasi, nasihat, dan saran dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga Allah selalu melindungimu dan melancarkan rezekimu.
18. Kepada sahabatku di kampus Veven Mirra Noverina, Ratna Yunita dan Mona Alfianita yang telah memberikan saran, motivasi, dan nasihat. Terima Kasih karena bersedia menjadi tempat saya berbagi rasa senang, sedih, dan pemikiran saya. Kalian memang sahabat yang terbaik buat saya.
19. Kepada sahabatku Ulfah Alya, Rossa Leny Varadifa, Vidia Ramadhani yang sama-sama saling menyemangati dan memberikan nasihat dalam pembuatan skripsi. Kalian memang sahabat terbaik hingga saat nanti.
20. Kepada teman bimbingan bareng Chatarina Dyah Apriani, Yuli Puspita Sari, Beny Fitra Wijaya, dan Fahmi Abidin, terima kasih sudah menjadi teman sekaligus tempat berbagi informasi dalam penyusunan skripsi ini.
21. Kepada adik tingkat Iswadi dan Amalia yang telah memberikan dukungan, informasi, dan nasihat. Semoga Allah selalu memberi kemudahan kepada kalian.
22. Untuk teman-teman KKN Ke-85 di Kayu Agung Kelurahan Paku yaitu, Eva, Ruelin, Devi, Al Baiq, Septian, dan Abang Daniel. Terima kasih karena telah memberikan pengalaman hidup baru bersama selama 40 hari, semua rasa

sedih, senang, ilmu, saling tukar pikiran yang sering kita lakukan adalah hal yang tidak pernah saya lupakan.

23. Terima kasih banyak untuk semua informan yang telah membantu dan memberikan informasi kepada saya selama penelitian skripsi dilakukan.

24. Kepada seluruh teman-teman angkatan 2013 Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya, terima kasih sudah menghibur hari demi hari di kampus. Saya bersyukur dapat mengenal kalian dan semoga kita semuanya sukses dalam menggapai mimpi dan cita-cita yang kita inginkan.

Akhir kata, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Palembang, Maret 2018

Penulis

Syamsinar Wirdayanti

07021381320024

RINGKASAN

Penelitian ini mengkaji mengenai “Fenomena Pokemon GO DI Kalangan Remaja Kota Palembang”. Tujuan dalam penelitian ini adalah mengetahui makna game online Pokemon GO bagi remaja. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif, sementara jumlah informan dalam penelitian ini adalah 11 informan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teori Fenomenologi dari Edmund Husserl. Hasil penelitian menemukan bahwa makna *game online Pokemon GO* bagi remaja termanifestasikan dari tindakan psikis karena bermain *Pokemon GO* dapat menciptakan suasana kebebasan dalam diri remaja ketika bermain antara perpaduan dunia animasi dan dunia nyata. Munculnya *Pokemon GO* juga menyebabkan setiap remaja untuk mengikuti perkembangan zaman seperti *trendy* ketika bermain, walaupun persepsi orang lain tidak sama dengan tujuan yang dikehendaki setiap remaja dalam dunia yang dihayatinya.

Kata Kunci: *Game online Pokemon GO*, kebebasan, dan dunia animasi.

Pembimbing I



Dr. Dadang Hikmah Purnama, M.Hum
NIP. 196507121993031003

Pembimbing II



Faisal Nomaini, S.Sos., M.Si
NIP. 198411052008121003

Ketua Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sriwijaya



Dr. Yunindyawati, S.Sos., M.Si
NIP. 197506032000032001

SUMMARY

This research examines the "phenomenon of Pokemon GO IN Youth among Palembang". The purpose of this research is to know the meaning of online game Pokemon GO for teenagers. The method used in this research is descriptive qualitative research method, while the number of informants in this study is 11 informants. Technique of data collecting done by observation, interview, and documentation. This research uses Phenomenology theory from Edmund Husserl. The results of the research found that the meaning of online games Pokemon GO for teenagers manifested right from the psychological action because playing Pokemon GO can create an atmosphere of freedom in teenagers when playing between animation and real world mix. The emergence of Pokemon GO also causes every teenagers to follow the trendy times when playing, although the perception of others is not the same as the desired goal of every teenager in the world he lived.

Keywords: Pokémon GO online game, freedom, and animation world.

Advisor I



Dr. Dadang Hikmah Purnama, M.Hum
NIP. 196507121993031003

Advisor II



Faisal Nomaini, S.Sos., M.Si
NIP. 198411052008121003

*Head of Sociology Department
Faculty Social and Political Sciences
Sriwijaya University*



Dr. Yunindyawati, S.Sos., M.Si
NIP. 197506032000032001

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
RINGKASAN.....	xi
SUMMARY.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR BAGAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.3.1 Tujuan Umum.....	4
1.3.2 Tujuan Khusus.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Kerangka Pemikiran.....	11
2.2.1 Teori Fenomenologi	11
BAB III METODE PENELITIAN.....	21

3.1 Desain Penelitian.....	21
3.2 Lokasi Penelitian.....	22
3.3 Strategi Penelitian.....	23
3.4 Fokus Penelitian.....	23
3.5 Jenis dan Sumber Data.....	24
3.6 Penentuan Informan.....	25
3.7 Peranan Peneliti.....	25
3.8 Unit Analisis Data.....	26
3.9 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.9.1 Observasi.....	26
3.9.2 Wawancara (<i>Interview</i>).....	27
3.9.3 Dokumentasi.....	28
3.10 Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data.....	28
3.11 Teknik Analisis Data.....	29
BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN.....	32
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	32
4.1.1 Letak Geografis Kota Palembang.....	32
4.1.2 Topografi Wilayah.....	33
4.1.3 Kependudukan Kota Palembang.....	34
4.1.4 Tingkat Pendidikan.....	35
4.1.5 Profil Pokemon GO.....	35
4.1.6 Tempat-Tempat Bermain Yang dikunjungi.....	38
4.1.6.1 Benteng Kuto Besak.....	38
4.1.6.2 Monpera.....	38
4.1.6.3 Masjid.....	38
4.2 Gambaran Umum Informan.....	38
4.2.1 Informan Utama.....	39
4.2.2 Informan Pendukung.....	46

BAB V ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	48
5.1 Tindakan Remaja Memainkan Game Online Pokemon GO.....	49
5.1.1 Cara Bermain.....	49
5.1.2 Waktu Yang Digunakan.....	59
5.1.3 Saat Bermain.....	61
5.1.4 Bermain Pokemon GO.....	64
5.2 Latar Belakang Remaja.....	67
5.2.1 Latar Belakang Keluarga Remaja.....	67
5.2.2 Latar Belakang Sosial Remaja.....	72
5.3 Proses Kesadaran Remaja Terhadap Pokemon GO.....	80
5.3.1 Intuisi.....	80
5.3.2 Intensionalitas.....	82
5.3.3 Objektifikasi.....	86
5.3.4 Intersubjektif.....	88
5.4 Makna Bermain Pokemon GO.....	89
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	91
6.1 Kesimpulan.....	91
6.2 Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN	
• Pedoman Wawancara.....	xviii
• Transkrip Wawancara.....	xxii
• Foto Penelitian.....	lxi
• Surat Izin Penelitian.....	lxvii
• Surat Keputusan Bimbingan.....	lxviii
• Kartu Bimbingan.....	lxvix
• <i>Curriculum Vitae</i>	lxxii

DAFTAR TABEL

Tabel 1.2 Perbandingan Studi Terdahulu.....	10
Tabel 2.1 Fokus Penelitian.....	23
Tabel 3.1 Daftar Informan Utama.....	40
Tabel 4.1 Daftar Informan Pendukung.....	46

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Skema Kerangka Pemikiran.....	20
-----------------------------------------	----

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini salah satu bentuk *game online* yang sedang diminati oleh warga masyarakat Palembang adalah *game online Pokemon GO*. Beberapa tahun terakhir ini, banyak kaum remaja gemar bermain *game online Pokemon GO*. Hal ini didukung dengan kemudahan saat bermain *game online*. Menurut Wong (dalam Hardanti, 2013) bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak maupun remaja. Bermain juga merupakan unsur penting dalam perkembangan anak ataupun remaja dikarenakan mereka ingin memiliki pengetahuan yang luas.

Permainan *pokemon GO* resmi dirilis pada tanggal 6 Agustus 2016. *Pokemon GO* sebagai salah satu *game* yang dimainkan dengan fitur *Augmented Reality* yang seolah-olah *Pokemon*-nya berada langsung di sekitar kita. Permainan *Pokemon* menambahkan sesuatu atau melengkapi kenyataan pada remaja. Secara garis besar, *game* berbasis teknologi *Augmented Reality* ini menghadirkan perpaduan antara dunia animasi dan dunia nyata, sehingga orang tertarik terhadap *game pokemon GO* dikarenakan *game* ini dapat meringankan beban pikiran pemain, yakni permainan dimainkan dengan cara berkeliling di luar rumah (www.scribd.com).

Penggunaan *game online Pokemon GO* berbeda pada permainan sebelum-belumnya dimana *game* pada umumnya itu membuat para pemain malas yang hanya berdiam di suatu tempat salah satunya adalah *game online DotA (Defense Of The Ancients)*, namun *Pokemon GO* justru 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 (Ismail, 2016).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada remaja di kota Palembang, perilaku yang terjadi adalah bahwa para remaja kadang kala bermain *game online Pokemon GO* memasuki halaman rumah orang lain tanpa izin untuk mendapatkan *Pokemon* yang dicari, dikarenakan *game online Pokemon* ini tidak memiliki batasan untuk para remaja dalam mendapatkan berbagai karakter di dalam permainan tersebut.. Perilaku yang terjadi pada remaja menunjukkan bahwa etika mereka masih rendah. Etika diartikan sebagai individu atau kelompok untuk menilai apakah tindakan-tindakan yang telah dikerjakannya itu salah atau benar, buruk atau baik. Dalam hal ini, etika remaja yang memasuki kawasan halaman orang lain tersebut adalah buruk. Para remaja tersebut dapat menghabiskan waktu untuk bermain *Pokemon GO* selama 10 jam bahkan lebih setiap harinya (Rianto, 2016).

Dapat dilihat juga bahwa mereka kadang menginap bahkan membawa keperluan untuk tidur seperti bantal, kasur, dan lain sebagainya di tempat yang mereka datangi. Hal ini juga dapat dilihat pada saat mereka bermain dimana mereka mengajak sesama pengguna *game online Pokemon GO* untuk berkeliling di kota Palembang dalam mendapatkan *Pokemon*-nya. Biasanya ada 11 orang yang aktif berkumpul di Benteng Kuto Besak (BKB) dan tempat ini menjadi salah satu tempat untuk mengumpulkan orang satu dengan yang lain untuk bersama-sama mencari *Pokemon* di sekeliling kota Palembang. Hal tersebut membuat para remaja menjadi merasa ketagihan dalam bermain *Pokemon GO* dikarenakan akses yang cepat dan mudah dimengerti saat bermainnya, sehingga dapat menyebabkan pengemudi menjadi tidak konsentrasi dalam berkendara, baik sepeda motor maupun mobil.

Pada kenyataannya, *game online* yang merupakan wujud dari kemajuan teknologi pada peradaban masyarakat modern memiliki dampak pada kehidupan sehari-hari

salah satunya adalah kurangnya sosialisasi dengan masyarakat lain (Susanto, 2010). Sejak kemunculan *game online Pokemon GO*, implikasi yang terjadi pada remaja bahwa mereka sering kali tidak menghiraukan keadaan lingkungan sosial dan kegiatan sosial dengan kelompok masyarakat lain karena mereka seperti orang AUTIS dimana mereka sibuk dengan gadgetnya yaitu dari permainan Pokemon tersebut. Sebagai penerus bangsa sudah seharusnya remaja tidak menghilangkan jati diri sosialnya. Jika jati diri remaja telah hilang maka akan menghilangkan pilar bangsa di masa yang akan datang. Sebagai makhluk sosial, remaja adalah salah satu bagian dari masyarakat yang mengedepankan interaksi antar sesama umat manusia tetapi justru bukan berinteraksi dengan sesamanya namun lebih mengedepankan *game online* yang dimainkannya dan cenderung mengabaikan masyarakat lain (Efendi, 2014).

Penelitian mengenai *game online Pokemon GO* menarik untuk diteliti karena permainan ini menampilkan aksi (*action*) pada penggunaannya, dimana para remaja bersama-sama mengelilingi daerah dimana dia berada. Berbeda pada *game online* sebelumnya hanya menampilkan bentuk permainannya di dalam layar komputer dan pemain hanya fokus berdiam diri di depan layar. Dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online Pokemon GO* bahwa mereka kesulitan berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini dapat dilihat bahwasannya mereka menjadi sesosok pendiam dan menimbulkan perilaku agresif.

Penelitian ini penting dilakukan karena fenomena mengenai *Pokemon GO* di kalangan remaja kota Palembang, semenjak pertama kali di rilis di Indonesia termasuk di Palembang para masyarakat khususnya remaja beramai-ramai memainkannya sehingga mereka cenderung bersifat individualis. Remaja yang gemar bermain *Pokemon GO* cenderung individualis karena mereka hanya memusatkan pikirannya terhadap *game online Pokemon GO* saja yang didalamnya terdapat gambar *anime* yang unik dan lucu yang bisa bergerak sehingga mereka mengabaikan lingkungan sekitarnya. Hal ini dikarenakan *Game Online Pokemon GO* dianggap

seperti kehidupannya sendiri di dalam nyata sehingga mereka lebih memilih pencapaian dan kehendak pribadinya dan mereka menentang intervensi atau masukan dari masyarakat, Negara, dan setiap badan atau kelompok (Mulyana, 2015). Hal tersebut dikarenakan mereka merasa penasaran dengan permainan Pokemon GO dimana permainan ini telah diberitakan satu tahun sebelum di rilis yaitu 6 Juli 2017 dan di rilis resmi di Indonesia 6 Agustus 2017.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, masalah utama pada penelitian ini adalah “Bagaimana makna *game online Pokemon GO* bagi remaja?”, sehingga dari masalah ini muncul beberapa pertanyaan penelitian, yaitu:

1. Bagaimana tindakan remaja yang memainkan *game online Pokemon GO* di kota Palembang?
2. Bagaimana latar belakang remaja yang gemar bermain Pokemon GO?
3. Bagaimana proses kesadaran diri pengguna *game online Pokemon GO* di kalangan remaja kota Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Umum

Untuk memahami makna *game online Pokemon GO* bagi remaja.

1.3.2. Tujuan Khusus

1. Untuk memahami tindakan remaja yang memainkan *game online Pokemon GO* di kota Palembang.
2. Untuk memahami latar belakang remaja yang gemar bermain Pokemon GO.

3. Untuk memahami proses kesadaran diri pengguna *game online Pokemon GO* di kalangan remaja kota Palembang

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan keilmuan mengenai keberadaan remaja memainkan *game online Pokemon GO* dalam kajian fenomenologi.

1.4.2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai makna *game online Pokemon GO* bagi remaja di kota Palembang sehingga dapat diketahui tindakan remaja yang memainkan *Pokemon GO*, latar belakang remaja yang gemar bermain *Pokemon GO*, dan proses kesadarannya menggunakan *game online Pokemon GO* di kota Palembang. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi referensi untuk menambah wawasan masyarakat tentang tindakan, latar belakang sosial, dan proses kesadarannya yang diekspresikan dan ditampilkan oleh kalangan remaja di kota Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adian, Donny Gahral. 2010. *Pengantar Fenomenologi*. Depok: Penerbit Koekoesan.
- A, Hardiansyah. 2013. *Teori Pengetahuan Edmund Husserl*. Volume 15 Nomor 2, 2013: 8. Sumatera Utara: Program Doktor PPS IAIN.
- Akmarina Yeny N, Nurrhidayah Iku, Rahayu Siti Y. 2016. *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektivitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Swarga Bara Kota Sangatta Kabupaten Kutai Timur*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Volume 4 Nomor 1, 2016: 189-199. Samarinda: Universitas Mulawarman.
- Apriyanti, Merry Fitria. 2015. *Perilaku Agresif Remaja Yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya)*, 3(3): 994-1008
- Ayun, Primada Qurrota. 2015. *Fenomena Remaja Menggunakan Media Sosial Dalam Membentuk Identitas*. Volume 3 Nomor 2, 2015: 5. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Bungin, Burhan. 2003. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PPT.Raja Grafindo Persada.
- Cresswell, John, W. 2013. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dani, Riska Wulan Rama., dkk. 2014. *Fenomena Kecanduan Game Online pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember)*. Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

- Efendi, Novian A. 2014. *Faktor Penyebab Bermain Game Online Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar*. Surakarta: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
- Hardanti, H., dkk. 2013. *Faktor-faktor yang melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah*, Volume 1 Nomor 3, Desember 2013: 10. Padjajaran: Fakultas Keperawatan, Universitas Padjajaran.
- Hasbiansyah, O. 2008. *Pendekatan Fenomenologi: Pengantar Praktik Penelitian Dalam Ilmu Sosial Dan Komunikasi*. Volume 9 Nomor 1, Juni 2008: 7.
- Ismail, Kukuh A. 2016. *Fenomena Permainan Game Online Defense Of The Ancients (Dota 2) Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi Di Kota Malang*. Skripsi. Tidak Dipublikasikan. Malang: Fakultas Ilmu Tabiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Moleong. 2006. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Esa Unggul
- Mulyana, Wendy Wahyu. 2015. *Penerapan Nilai-Nilai Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rachmansyah R, dkk. 2016. *PokeBook: Unofficial Pokemon GO GuideBook*. Jakarta: MediaKita
- Ramadhani, Ardi. 2013. *Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus di Warnet Zerowings, Kandela & Mutant Di Samarinda)*. Jurnal Ilmu Komunikasi, Volume 1 Nomor 1, 2013: 23. Samarinda: Universitas Mulawarman.
- Rianto, Puji. 2016. *Media Jejaring Sosial dan Persoalan Etika Dalam Media Baru*. Yogyakarta: Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Psikologi dan Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia.
- Suryanto, Rahmad Nico. 2015. *Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Di Kalangan Pelajar*, 2(2): 15. Riau: Jurusan Sosiologi Fisip UR.
- Susanto, Rieka Ellyasari. 2010. *Dampak Penggunaan Game Online Di Kalangan Mahasiswa (Studi Grounded Di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta)*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Surakarta: Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik.

- Supriadi. 2015. *Perkembangan Fenomenologi Pada Realitas Sosial Masyarakat Dalam Pandangan Edmund Husserl*. Volume 5 Nomor 2, 2015: 60. Surabaya: Jurnal SCRIPTURA.
- Syahrani, Ridwan. 2015. *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*. Taduloka: Fakultas Ilmu Keguruan (FKIP) Bimbingan Dan Konseling Universitas Taduloka.
- Triansyah, Rully. 2016. *Fenomena Pokemon GO Dalam Teori Konstruksi Realitas Sosial*. Scribd.
- Wirawan. 2012. *Teori-Teori Sosial Tiga Paradigma*. Jakarta: Kencana.
- Wulandari, Rupita. 2015. *Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Warnet Lorong Cempak Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang*. Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma Palembang.