



Universitas Katolik Parahyangan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi Ilmu Hubungan Internasional

Terakreditasi A

SK BAN –PT NO: 451/SK/BAN-PT/Akred/S/XI/2014

**Revolusi Digital; Pengaruh terhadap Masyarakat di Hong
Kong dan Indonesia, Studi Kasus *Pokémon Go***

Skripsi

Oleh

Ghina Fadhilah

2013330147

Bandung

2017



Universitas Katolik Parahyangan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi Ilmu Hubungan Internasional

Terakreditasi A

SK BAN –PT NO: 451/SK/BAN-PT/Akred/S/XI/2014

**Revolusi Digital; Pengaruh terhadap Masyarakat di Hong
Kong dan Indonesia, Studi Kasus *Pokémon Go***

Skripsi

Oleh

Ghina Fadhilah

2013330147

Pembimbing

Dra. Sukawarsini Djelantik, M.I.S., Ph.D

Bandung

2017

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi Ilmu Hubungan Internasional



Tanda Pengesahan Skripsi

Nama : Ghina Fadhillah
Nomor Pokok : 2013330147
Judul : Revolusi Digital; Pengaruh terhadap Masyarakat di Hong Kong dan Indonesia Studi Kasus *Pokémon Go*
Telah diuji dalam Ujian Sidang jenjang Sarjana
Pada Selasa, 25 Juli 2017
Dan dinyatakan **LULUS**



Tim Penguji

Ketua sidang merangkap anggota
Sapta Dwikardana, Ph.D.

: 

Sekretaris

Sukawarsini Djelantik, Dra., M.I.S., Ph.D.

: 

Anggota

Albert Tribowo, S.IP., MA.

: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Pius Sugeng Prasetyo, M.Si



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ghina Fadhilah

NPM : 2013330147

Jurusan : Ilmu Hubungan Internasional

Judul : Revolusi Digital; Pengaruh terhadap Masyarakat di Hong Kong dan Indonesia, Studi Kasus *Pokémon Go*

Dengan ini menyatakan bahwa rancangan penelitian ini merupakan hasil karya tulis ilmiah sendiri dan bukanlah merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik oleh pihak lain. Adapun karya atau pendapat pihak lain yang dikutip, ditulis sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima konsekuensi apapun sesuai dengan aturan yang berlaku, apabila di kemudian hari diketahui bahwa pernyataan ini tidak benar.

Bandung, 12 Juli 2017



Ghina Fadhilah

ABSTRAK

Nama : Ghina Fadhilah
NPM : 2013330147
Judul : Revolusi Digital; Pengaruh terhadap Masyarakat di Hong Kong dan Indonesia, Studi Kasus *Pokémon Go*

Kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi telah menghadirkan revolusi digital yang mempengaruhi tatanan masyarakat di dunia. Pada pertengahan tahun 2016, permainan *Pokémon Go* diluncurkan dan menjadi kegemaran masyarakat global. Permainan ini memadukan teknologi *Augmented Reality* yang mampu menghadirkan *monster virtual* di dunia nyata. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pengaruh revolusi digital terhadap masyarakat di Hong Kong dan Indonesia melalui studi kasus permainan *Pokémon Go*. Kehadiran permainan ini telah merubah pola interaksi masyarakat dan memberikan dampak seperti keramaian di area publik, penetapan aturan oleh aparat pemerintah, kepolisian, dan militer, serta memunculkan peluang usaha. Penulis membandingkan perubahan interaksi sosial yang terjadi akibat kehadiran permainan *Pokémon Go* di Hong Kong dan Indonesia. Kehadiran *new media* serta *network society* telah memperluas aktor dalam studi Hubungan Internasional dan memberikan dampak yang signifikan dalam interaksi sosial kemasyarakatan.

Kata kunci: Revolusi Digital; *Pokémon Go*; *Augmented Reality*; *Monster Virtual*; Hong Kong; Indonesia; *New Media*; *Network Society*.

ABSTRACT

Name : Ghina Fadhilah
NPM : 2013330147
Title : *Digital Revolution; Impact on Society in Hong Kong and Indonesia, Case Study Pokémon Go*

The development of information, communication, and technology has bring out digital revolution that changed the world community order. In mid-2016, Pokémon Go game launched and became a global craze. This game combines Augmented Reality technology that can bring virtual monster in the real world. This study aims to analyze how the influence of digital revolution has inflict the society in Hong Kong and Indonesia through the Pokémon Go game as a case study. The presence of this game has changed the pattern of interaction between peoples and gives impacts such as the establishment of prohibition by government officials, police, and the military. The author compares the social interaction changes that occur due to the presence of Pokémon Go game in Hong Kong and Indonesia. The presence of new media and network society has broadened the actors in International Relation studies and has leads to significant impact on social interactions.

Keywords: Digital Revolution; Pokémon Go; Augmented Reality; Virtual Monsters; Hong Kong; Indonesia; New Media; Network Society.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan izin dan karunia-Nya kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi berjudul "Revolusi Digital; Pengaruh terhadap Masyarakat di Hong Kong dan Indonesia, Studi Kasus *Pokémon Go*" dengan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan Strata-1 program studi Hubungan Internasional di Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Katolik Parahyangan. Skripsi ini membahas tentang bagaimana pengaruh permainan *Pokémon Go* terhadap perubahan interaksi sosial dalam masyarakat di Hong Kong dan Indonesia.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Terdapat kekurangan pada beberapa aspek seperti sistematika penulisan, pengolahan hingga penyajian data sehingga penulis bersedia menerima kritik dan masukan untuk memperbaiki skripsi ini. Penulis memohon maaf atas segala kekurangan yang terdapat dalam skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berkontribusi bagi perkembangan studi Hubungan Internasional, khususnya pada bidang perkembangan media dan perspektif pluralisme.

Bandung, 12 Juli 2017

Ghina Fadhilah

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama-tama saya menyampaikan terima kasih kepada Allah SWT, atas rahmat dan kehendak-Nya saya dapat menyelesaikan proses penyusunan skripsi sesuai target yang ditentukan. Selanjutnya, saya menyampaikan terima kasih kepada keluarga, Mama, Papa, Ua, dan Kakak tersayang yang selalu memberikan dukungan dan mendoakan kelancaran penyusunan skripsi ini. Tidak lupa saya sampaikan banyak terima kasih kepada Mbak Sukawarsini Djelantik, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dalam proses penyusunan skripsi, beserta Mas Sapta Dwikardana dan Mas Albert Tribowo, yang telah menguji dan memberikan masukan untuk memperbaiki skripsi ini. Kemudian, terima kasih saya sampaikan kepada seluruh dosen yang telah mengajarkan ilmunya kepada saya, dan staff Tata Usaha FISIP UNPAR yang telah membantu proses pendaftaran pengajuan sidang skripsi juga wisuda.

Kepada Rena Razanah dan Erwin Rivaldi, terima kasih atas dukungan moral dan kebersamaannya di setiap waktu!! Terima kasih kepada teman sepaket, Anung, Raikhanza dan Tama yang penuh lelucon dan menyenangkan. Terima kasih kepada barudak Cisatu, Adrian, Angel, Dennis, Derry, Fario, Kelvin, Velya, dkk yang mau menampung dan berbagi makanan. Terima kasih kepada supporter sedari SMA, Alma, Ara, Deka, Michelle, Rania, Sheila, Tika atas kesetiaan dan motivasinya <3. Terima kasih Adit, Fey, dan teman-teman 2013-12-14-15 yang telah memberikan pengalaman suka & duka selama berkuliah. Terima kasih jari tangan, laptop, chargernya, markas junkfood, dan tempat wifi berada yang kehadirannya sangat berguna dalam penyelesaian skripsi ini. Sampai jumpa lagi~

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Pembatasan Masalah	11
1.4. Perumusan Masalah	14
1.5. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	14
1.6. Kajian Literatur	15
1.7. Kerangka Pemikiran.....	18
1.8. Metode dan Teknik Pengumpulan Data.....	22
1.9. Sistematika Pembahasan	23
BAB II. PERKEMBANGAN TIK DAN VIDEO GAMES.....	25
2.1. Sejarah Perkembangan TIK dan <i>Video Games</i> , dan Revolusi Digital	26
2.1.1. Awal Mula Permainan Daring (<i>Online Games</i>)	30
a. Permainan <i>Grand Theft Auto</i>	32
b. Modifikasi dalam Permainan	33
c. Permainan <i>Dota 2</i>	34
2.1.2. Penerapan Teknologi <i>Virtual Reality</i> dan <i>Augmented Reality</i> pada	

<i>Video Games</i>	36
2.1.3. Kehadiran Permainan <i>Mobile</i>	38
2.2. Klasifikasi <i>Video Games</i> Berdasarkan Perangkat yang Digunakan.....	39
a. Permainan <i>Arcade (Ding-Dong)</i>	39
b. Permainan Komputer.....	41
c. Permainan Konsol	42
d. Permainan <i>Mobile</i>	44
2.3. Klasifikasi <i>Video Games</i> Berdasarkan <i>Genre</i> (Aliran).....	45
2.4. Dampak Kecanduan Permainan	47
BAB III. KEHADIRAN POKEMON SEBAGAI PERMAINAN VIRTUAL...51	
3.1. Sejarah dan Latar Belakang Pembuatan <i>Pokémon</i>	52
3.1.1. Industri-Industri Pembuatan <i>Pokémon</i>	56
3.2. Perspektif Anti- <i>Pokémon</i> di Amerika Serikat.....	60
3.3. Kemunculan Permainan <i>Pokémon Go</i>	61
3.4. Sisi Positif dan Negatif dari <i>Pokémon Go</i>	65
BAB IV. PERUBAHAN INTERAKSI SOSIAL AKIBAT POKEMON GO DI HONG KONG DAN INDONESIA69	
4.1. <i>Pokémon Go</i> dan Interaksi Sosial di Hong Kong	70
4.1.1. Penetapan Aturan Hukum.....	74
4.1.2. Penciptaan Karya Seni dan Penyampaian Informasi	76
4.1.3. Meningkatkan Perekonomian Para Pelaku Usaha	77
4.2 <i>Pokémon Go</i> dan Interaksi Sosial di Indonesia.....	80
4.2.1. Penetapan Aturan Hukum.....	85
4.2.2. Penciptaan Karya Seni dan Penyampaian Informasi	86

4.2.3. Meningkatkan Perekonomian Para Pelaku Usaha	88
4.3. <i>Pokémon Go, New Media, Network Society</i> dan Pluralisme.....	89
BAB V. KESIMPULAN	95
DAFTAR PUSTAKA	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Perangkat Komputer Apple I.....	29
Gambar 2.2. Perangkat Nintendo <i>Virtual Boy</i>	36
Gambar 2.3. Penampakan Mesin <i>Arcade</i> di <i>Namco Wonder Park</i> , Hong Kong ...	41
Gambar 2.4. Perangkat <i>Game Boy Color</i> (1988)	43
Gambar 3.1. Tipe-Tipe <i>Pokémon</i>	53
Gambar 3.2. <i>Pikachu</i> dan <i>Togepi</i>	57
Gambar 3.3. Penggunaan Rata-Rata Waktu Bermain <i>Pokémon Go</i>	63
Gambar 3.4. Fitur <i>Augmented Reality</i> dalam <i>Pokémon Go</i>	64
Gambar 4.1 Halaman Twitter @ <i>PokemonGoApp</i>	70
Gambar 4.2. Suasana Para Pemburu <i>Pokémon Go</i> di Hong Kong.....	72
Gambar 4.3. Para Pegawai Kantoran Ikut Bermain <i>Pokémon Go</i>	73
Gambar 4.4 Grafiti Karakter <i>Pokémon</i> di Hong Kong	76
Gambar 4.5. Peta Hong Kong	79
Gambar 4.6. Kerumunan Pemain <i>Pokémon Go</i> di Monas	81
Gambar 4.7. Pemberitaan Peluncuran <i>Pokémon Go</i> Melalui <i>Twitter</i>	82
Gambar 4.8. Suasana <i>Gathering</i> Anggota Komunitas <i>Pokémon Go</i> Indonesia.....	84

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya Teknologi Informasi, dan Komunikasi (TIK) di era globalisasi dalam kehidupan manusia telah menghasilkan konektivitas antar individu di dunia. Konektivitas tersebut telah mengaburkan batas-batas yang sebelumnya memisahkan masyarakat di berbagai tempat.¹ Masyarakat dapat melakukan komunikasi jarak jauh dengan mudah. Walaupun komunikasi sudah dilakukan oleh manusia sejak lama namun menjadi signifikan khususnya pada abad 20 yang mengalami banyak transformasi.² Seorang *futurist* berkebangsaan AS, Alvin Toffler, menyatakan bahwa dunia telah terbagi menjadi tiga gelombang perubahan dalam inovasi teknologi.³ Ketiga gelombang tersebut meliputi revolusi di bidang pertanian, diikuti oleh industri, dan digital. Alvin memprediksikan pengetahuan berbasis ekonomi akan memudahkan era industri, menggantikan fokus dari pabrik dan buruh menjadi informasi dan data.⁴

Revolusi digital terjadi dengan kecepatan yang spektakuler. Dalam satu dasawarsa pertama abad ke-21 yaitu dari tahun 2000 hingga 2009, jumlah

¹ Madeeha Syed, *Technology's Effect On Culture and Society Discussed*, dawn.com, diakses dari <http://www.dawn.com/news/1023512>, pada tanggal 28 Agustus 2016.

² Robert Angus Buchanan, *History of Technology*, diakses dari <https://www.britannica.com/technology/history-of-technology/The-20th-century>, pada tanggal 7 Februari 2017.

³ Sukawarsini Djelantik, *Komunikasi Internasional dalam Era Informasi dan Perubahan Sosial di Indonesia*, (Bandung: Unpar Press, 2017), hal. 1.

⁴ Courtney Subramanian, *Alvin Toffler: What He Got Right and Wrong*, BBC News, diakses dari <http://www.bbc.com/news/world-us-canada-36675260>, pada tanggal 12 April 2017.

pengguna internet di dunia meningkat dari 350 juta hingga 2 miliar lebih.⁵ Pada tempo yang sama, jumlah pelanggan telepon seluler melambung dari 750 juta hingga 6 miliar lebih.⁶ Saat ini setiap individu dapat saling terhubung, melakukan komunikasi jarak jauh, serta mengakses informasi-informasi secara digital selama terhubung dengan jaringan internet (*online*) baik menggunakan alat seperti *smartphone*, tablet, atau komputer. Orang-orang menjadi saling terhubung secara lintas batas negara dan memungkinkan untuk saling menjangkau satu sama lain dengan mudah, batas negara bukan menjadi masalah untuk melakukan interaksi. Dengan demikian, dunia pada era revolusi digital dapat dianalogikan sebagai sebuah desa yang sangat besar dan saling berkaitan satu sama lain yang digambarkan sebagai *global village*.⁷

Perkembangan TIK telah menghasilkan perubahan-perubahan dalam literatur kehidupan, termasuk dampak pada perkembangan generasi kelahiran manusia. Berbagai kelompok generasi X, Y dan Z mengalami peristiwa yang berlainan sehingga berakibat pada terciptanya pola pikir dan sifat yang berbeda.⁸ Generasi Z (1995-2000) atau yang biasa disebut dengan *iGeneration* (*internet generation*) merupakan generasi yang sudah mengenal teknologi canggih sejak kecil.⁹ Berbeda dengan generasi X (1965-1980) dan generasi Y (1981-1994) yang merupakan *digital immigrants*, generasi Z memiliki keunikan dalam

⁵ Eric Schmidt dan Jared Cohen, *The New Digital Age*, Terj. Selviya Hanna (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2014) hal. xii.

⁶ Ibid.

⁷ Jack Lule, *Globalization and Media: Global Village of Babel*, (Rowman & Littlefield, 2011), hal. 10.

⁸ Sukawarsini Djelantik, op. cit, hal. 38.

⁹ Ibid, hal. 35.

berkomunikasi.¹⁰ Generasi Z sangat terkoneksi dengan dunia digital dan banyak melakukan *text-talk*¹¹ sehingga memunculkan bahasa-bahasa (*slanguage*¹²) yang sulit dimengerti oleh generasi sebelumnya ketika mereka berkomunikasi.¹³

Selama dekade terakhir, terjadi beberapa perkembangan teknologi utama; seperti hadirnya *platform* media baru yang memiliki pengaruh besar pada cara orang berinteraksi dan berkomunikasi dengan satu sama lain.¹⁴ Saat ini, sudah banyak ditemukan istilah-istilah dengan awalan e- selain *e-mail*, seperti *e-diplomacy*, *e-government*, *e-library*, *e-learning*, *e-journal*, *e-commerce*, dan sebagainya yang berbasis elektronik. Artinya, TIK memiliki peran yang kuat dalam kehidupan masyarakat pada era globalisasi ini. Masyarakat dapat menggunakan internet untuk membantu menyelesaikan pekerjaan atau memenuhi kebutuhannya secara lebih efisien. Bagi negara demokrasi, pemerintahan yang terbuka dan akuntabilitas yang tinggi pun diharapkan dapat lebih mudah tercapai dengan adanya perkembangan TIK.

Media baru memiliki fitur umum *user-generated* yang kualitas kontennya tergantung pada kontribusi pengguna.¹⁵ *Platform* media baru saat ini adalah *Web 2.0* di mana setiap individu dapat menjadi pengguna sekaligus memuat berita atau

¹⁰ Sukawarsini Djelantik, op. cit, hal. 37.

¹¹ *Text talk* merupakan komunikasi teks baik melalui SMS, *e-mail*, maupun berbagai aplikasi *instant messenger*. Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/SMS_language.

¹² *Slanguage* merupakan bahasa informal yang bersifat metaforis, menyenangkan, hidup, sulit dimengerti, dan lekas berlalu. Sumber: <http://www.dictionary.com/browse/slang>.

¹³ Sukawarsini Djelantik, op. cit., hal. 37.

¹⁴ Simone Quach Hougaard, dkk, *A Case Study of New Media Platforms in a Collaboration and Learning Environment at University Level*, hal.2, pure.au.dk, diakses dari http://pure.au.dk/portal/files/76353973/ISB_Article_April_2014_edition_3.pdf, pada tanggal 7 Februari 2017.

¹⁵ *Ibid*, hal. 3.

opini yang ingin ditunjukkan kepada khalayak.¹⁶ Platform tersebut diterapkan pula pada media sosial. Media sosial memiliki peranan penting dalam membentuk pola pikir dan perilaku masyarakat mengenai suatu hal. Bahkan gerakan seperti revolusi Arab Spring di Timur Tengah dipengaruhi oleh kekuatan media sosial yang *massive*, yaitu melalui *Facebook* dan *Twitter*.¹⁷

Kehadiran media baru telah memberikan dampak yang cukup besar pada aspek ekonomi, politik, dan pertukaran ide atau gagasan.¹⁸ Pada bidang ekonomi, media baru merupakan kerangka penting dalam perdagangan dunia. Jaringan kabel serat optik yang terdapat antara kota-kota besar di dunia terhubung satu sama lain, membuatnya menghasilkan perekonomian global. Tidak hanya menghasilkan perdagangan dalam realitas nyata karena jaringan data antara perusahaan dan investor dapat diakses dengan mudah, namun memberikan dampak pula bagi kemungkinan perusahaan untuk melakukan inovasi dalam menghasilkan sesuatu yang baru.

Kemajuan teknologi juga mempengaruhi perkembangan media informasi. Sebagian besar media cetak seperti koran atau surat kabar telah membuat koran *digital* mereka masing-masing, sehingga memudahkan untuk diakses secara *online* atau dikenal dengan sebutan *e-paper*. Jika sebelumnya surat kabar hanyalah berupa media cetak yang berwujud kertas dan untuk mendapatkannya masyarakat harus membelinya secara langsung, saat ini masyarakat dapat dengan

¹⁶ Simone Quach Hougaard, op. cit, hal 3.

¹⁷ Peter Beaumont, *The Truth About Twitter, Facebook, and the Uprisings in the Arab World*, theguardian.com, diakses dari <https://www.theguardian.com/world/2011/feb/25/twitter-facebook-uprisings-arab-libya> pada tanggal 28 Agustus 2016.

¹⁸ Bailey Socha dan Barbara Eber-Schmid, *What is New Media?*, newmedia.org, diakses dari <http://www.newmedia.org/what-is-new-media.html>, pada tanggal 28 Agustus 2016.

mudah mengakses berita-berita di surat kabar *online* langsung dari *smartphone* atau perangkat elektronik lainnya.

Aspek hiburan pun turut berkembang. Sebelum terjadi revolusi TIK, aktivitas hiburan bagi kalangan masyarakat tergolong belum beragam seperti misalnya mendengarkan radio, atau menonton film yang kontennya terbatas. Sementara kalangan anak-anak memainkan aneka permainan tradisional yang sederhana tanpa perangkat elektronik, seperti bermain kelereng, dan petak umpet. Bandingkan dengan hiburan saat ini, tersedia aplikasi *music streaming* seperti *Spotify* yang memberi akses ke jutaan lagu,¹⁹ atau layanan *film streaming* yang menawarkan berbagai film digital di dunia maya seperti *Netflix*.²⁰ Semua layanan tersebut tidak terbatas, bebas diakses sesuai keinginan dan kemudian menjadi bagian dalam aktivitas masyarakat. Dengan fasilitas internet dan keadaan serba terkoneksi, orang-orang mulai terbiasa mencoba hal-hal yang baru, bahkan menantikannya. Masyarakat kemudian menciptakan perilaku, pemikiran dan perspektif dalam menanggapi suatu hiburan. Tanggapan masyarakat yang dihasilkan secara kolektif sangat mempengaruhi terciptanya budaya populer (*popular culture*).

Fungsi perangkat seluler yang pada awalnya hanya dapat dipakai untuk berkomunikasi kini menjadi multifungsi. Perangkat seluler terus mengalami perkembangan dengan menerapkan teknologi yang lebih canggih. Seperti *handphone* pertama pada tahun 1973 yang berukuran tebal 228.6x127x44.4 mm

¹⁹ Adrian Willings, *What Is Spotify and How Does It Work?*, pocket-lint.com, diakses dari <http://www.pocket-lint.com/news/139236-what-is-spotify-and-how-does-it-work>, pada tanggal 28 Agustus 2016.

²⁰ *How Does Netflix Work?*, help.netflix.com, diakses dari <https://help.netflix.com/en/node/412>, pada tanggal 28 Agustus 2016.

dengan berat 1,1 kg²¹ telah ditinggalkan, saat ini *handphone* dibuat berbentuk tipis, ringan dengan fitur layar sentuh (*touch screen*). *Handphone* dikembangkan menjadi semakin pintar dengan teknologi GPS (*Global Positioning System*) yang dapat menggambarkan posisi suatu tempat di permukaan bumi. Saat ini pemilik *smartphone* dapat menggunakan aplikasi seperti *Waze* atau *Google Maps*, untuk pergi ke sebuah tempat yang belum pernah dikunjungi tanpa khawatir akan tersesat bahkan mengetahui alur kemacetan lalu lintas dan membantu pencarian jalan alternatif. Kehadiran GPS memberikan dampak yang cukup besar bagi masyarakat secara luas.

Permainan pada perangkat seluler (*mobile game*) pun mengalami perkembangan. Pada tahun 1994, *mobile game* pertama diluncurkan yaitu *Tetris* pada ponsel *Hagenuk MT-2000*.²² Sementara itu, pada tahun 1997 sampai 2000-an ketika layar ponsel yang dikeluarkan oleh *Nokia* masih dalam satu warna (*monochrome*) tersedia permainan *Snake* yang sederhana. Kemudian permainan ponsel semakin berkembang menghadirkan grafik yang lebih bagus dari sebelumnya. Dengan teknologi yang dimiliki oleh *smartphone*, tersedia beragam permainan *mobile* yang dapat dimainkan secara langsung. Pada bulan Juli 2016, pengembang *Niantic* resmi merilis permainan *mobile Pokémon Go*.²³ *Pokémon Go* termasuk ke dalam kata yang paling banyak dicari oleh masyarakat global

²¹ Richard Goodwin, *The History of Mobile Phones From 1973 To 2008: The Handsets That Made It All Happen*, knowyourmobile.com, diakses dari <http://www.knowyourmobile.com/nokia/nokia-3310/19848/history-mobile-phones-1973-2008-handsets-made-it-all-happen>.

²² Nick T., *This Was the World's First Cell Phone with A Game Loaded on It*, phonearena.com, diakses dari http://www.phonearena.com/news/This-was-the-worlds-first-cell-phone-with-a-game-loaded-on-it_id62920 pada tanggal 29 Agustus 2016.

²³ Kevin Anderton, *Augmented Reality, The Future, and Pokémon Go*, forbes.com, diakses dari <http://www.forbes.com/sites/kevinanderton/2016/11/14/augmented-reality-the-future-and-pokemon-go-infographic/#835628a4e66b>, pada tanggal 28 Agustus 2016.

berdasarkan *Google's top 10 trending list* dengan posisi ke-4, sementara Presiden Trump menempati urutan ke-8.²⁴ Permainan tersebut telah menjadi fenomena yang menarik perhatian masyarakat global.

1.2. Identifikasi Masalah

Sebelum permainan *Pokémon Go* dirilis, perusahaan *Nintendo* telah memperkenalkan permainan *Pokémon* pada tahun 1996 di Jepang yang didesain oleh Tajiri Satoshi.²⁵ *Pokémon* kemudian mendapatkan respons yang baik dari kalangan anak-anak di Jepang yang menyukai tantangan atas menangkap, melatih dan mempertarungkan *Pocket Monsters (Pokémon)*.²⁶ Tiga juta unit permainan *Pokémon* terjual habis dalam tiga bulan semenjak perilisannya.²⁷ Melihat hal tersebut, *Nintendo* (Jepang) melakukan kerjasama dengan perusahaan ternama seperti *Nintendo of America*, *4Kids Entertainment*, *the Warner Brothers Network*, *Wizard of the Coast*, *Masakazu Kubo of Shogakukan*, dan *Creatures, Inc*, dalam menciptakan karya seperti komik, serial televisi, kartu, mainan, kaos dan tas. Produk-produk tersebut kemudian dipasarkan secara global meliputi Amerika Serikat, Inggris, Hong Kong, Taiwan, Korea dan negara Asia lainnya.²⁸

Selama dua dekade, *Pokémon* telah menjadi *brand* yang terkenal bagi

²⁴ Lisa Eadicicco, *Here Are the Most Popular Google Search Terms of 2016*, time.com, <http://time.com/4598647/most-popular-google-search-2016/>

²⁵ Joseph Tobin, David Buckingham, dkk, *Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon*, Duke University Press, 2004, hal. 4.

²⁶ Ibid, hal.7.

²⁷ Ibid.

²⁸ Joseph Tobin, David Buckingham, dkk, op. cit, hal. 7.

kalangan publik.²⁹ Kemunculan *Pokémon Go* di tahun 2016 telah menjadi isu kontemporer yang ramai diperbincangkan di berbagai media informasi mulai dari surat kabar, televisi, dan media sosial. Hadirnya *Pokémon Go* sebagai permainan berbasis *Augmented Reality* (AR) telah menarik perhatian masyarakat luas untuk mencoba memainkan permainan tersebut pada perangkat selulernya. Permainan ini memadukan teknologi AR, *GPS location* dan *touchscreen* sebagai dasar utama.³⁰ Dalam tiga hari peluncuran *Pokémon Go*, saham *Nintendo* meroket hingga 53 %. Permainan viral ini merupakan kolaborasi antara *The Pokémon Company*, *Nintendo* dan *Niantic Labs*.

Pokémon Go telah menjadi permainan *mobile* yang paling banyak diunduh sejak dirilis di beberapa negara pada bulan Juli 2016.³¹ Aplikasi ini menjadi populer, melampaui pengguna aktif *Twitter* dalam minggu pertama peluncurannya.³² Popularitas *Pokémon Go* memicu lebih dari 250.000 berita terkait permainan tersebut yang hadir di seluruh dunia pada tahun 2016.³³ Di samping itu, terdapat lebih dari 2,5 juta percakapan media sosial yang menggunakan *hashtag #PokemonGo* sejak permainan tersebut diluncurkan.³⁴

²⁹ Marie Goldstein, *The Best Ad Strategy for Pokémon Go Might Not Be What You Think*, <http://www.adweek.com/brand-marketing/best-ad-strategy-pokemon-go-might-not-be-what-you-think-172598/>

³⁰ Kama Adritya, *Fenomena Pokémon Go*, Majalah CHIP edisi Agustus 2016, hal. 44.

³¹ Jeffrey Dastin, *Pokémon Go Eludes Cloning Attempts by Big Game Studios: Executives*, [reuters.com](http://www.reuters.com/article/us-nintendo-pokemon-rivals-idUSKCN10K0E1), diakses dari <http://www.reuters.com/article/us-nintendo-pokemon-rivals-idUSKCN10K0E1>, pada tanggal 3 September 2016.

³² Kavita Iyer, *Pokémon Go Beats Facebook and Twitter in Popularity*, diakses dari <https://www.techworm.net/2016/07/pokemon-go-beats-facebook-twitter-popularity.html>, pada tanggal 31 Januari 2017.

³³ Ambera Cruz, *PC World, Social Media Stats Behind Pokémon Go's Success*, diakses dari <http://www.pcworld.idg.com.au/article/604606/social-media-stats-behind-pok-mon-go-success/>, pada tanggal 31 Januari 2017.

Dengan menggunakan sistem *AR*, tentunya pemain *Pokémon Go* diharuskan untuk berjalan keluar mencari *Pokémon* sehingga sering menyebabkan terjadinya distraksi saat sedang asyik bermain. Oleh karenanya, permainan ini kerap kali menimbulkan permasalahan di berbagai negara. Terdapat kasus para pemain mencari *Pokémon* di tempat yang tidak wajar seperti di bangunan bersejarah, Museum Holocaust, Washington DC.³⁵ Selain itu, permainan ini mendorong terjadinya aksi kriminal, seperti perampokan di Missouri, AS yang dilakukan dengan menjebak para pemain menggunakan *Pokéstop*.³⁶ Tidak sedikit pula kecelakaan yang terjadi akibat kelalaian para pemain dalam memperhatikan lingkungan sekitarnya, seperti dua orang pria yang terjatuh dari tebing di Encinitas, San Diego, AS.³⁷

Perubahan sosial yang terjadi sebagai dampak dari fenomena tersebut juga dapat dilihat dari sebuah kasus di Texas yang dilakukan oleh seorang pemain menangkap *Pokémon* di dalam ruang bersalin saat istrinya sedang melakukan persalinan.³⁸ Kemudian ia mengunggah fotonya secara *online* pada media sosial *Imgur* atas izin sang istri dan foto tersebut menjadi viral dengan dilihat oleh tiga

³⁴ Ambera Cruz, op. cit.

³⁵ Dan Clarendon, *25 Craziest Pokémon Go News Stories*, wetpaint.com, diakses dari <http://www.wetpaint.com/pokemon-go-crazy-news-1506550/>, pada tanggal 3 September 2016

³⁶ *Pokéstop* adalah tempat tersedianya berbagai *item* yang digunakan dalam permainan, seperti telur, *potion*, dan *pokéball*. Sumber: <https://dailysocial.id/post/26-istilah-di-pokemon-go-yang-wajib-anda-kenali-definisi-dan-fungsinya/>, diakses pada tanggal 31 Januari 2017.

³⁷ Ervan Hardoko, *Terlalu Asyik Main Pokémon Go, Dua Pria Jatuh dari Tebing*, kompas.com, diakses dari <http://internasional.kompas.com/read/2016/07/15/08343391/terlalu.asyik.main.pokemon.go.dua.pria.jatuh.dari.tebing>, pada tanggal 5 September 2016.

³⁸ Alison Lynch, *Man Catches Pokémon While His Wife is Giving Birth, Because Priorities*, metro.co.uk, diakses dari <http://metro.co.uk/2016/07/11/man-catches-pokemon-while-his-wife-is-giving-birth-because-priorities-5999700/>, pada tanggal 5 September 2016.

juta orang.³⁹ Hal tersebut merupakan salah satu contoh perubahan yang terjadi dalam aktivitas masyarakat di era revolusi digital. Sementara itu, di Taiwan ribuan orang berlari ke tengah jalan untuk mencari *Pokémon*.⁴⁰

Aplikasi *Pokémon Go* telah dirilis di beberapa negara kawasan Asia. Perilisan tersebut diikuti oleh meningkatnya kemacetan para pejalan kaki di mal terbesar Manila, Filipina; produksi *fashion* baru di Jepang; hadirnya peluang bisnis di Indonesia; dan munculnya upaya kreatif bagi LSM di Myanmar untuk meningkatkan kesadaran dan menarik perhatian donor.⁴¹ Namun, permainan *Pokémon Go* juga dapat menjadi ancaman serius bagi ketahanan negara, karena dilengkapi dengan *interconnecting geospasial* yang berpotensi merekonsialisasi data citra fisik di suatu tempat.⁴² Di Indonesia, terdapat WNA berkebangsaan Perancis, Romain Pierre, yang ditahan oleh Polres Cirebon karena menerobos masuk ke Markas Kodim 0614 / Kota Cirebon.⁴³ Ia nekat masuk tanpa izin lantaran bermain *Pokémon Go*.⁴⁴ Peristiwa tersebut terjadi pada Senin, 18 Juli 2016, sekitar pukul 23.00 WIB. Pierre telah mengabaikan panggilan dari petugas yang berjaga.⁴⁵

³⁹ Alison Lynch, op. cit.

⁴⁰ Olivia Yang, *Taiwanese Police Struggle to Control Pokémon Go Fever*, international.thenewslens.com, diakses dari <https://international.thenewslens.com/article/47495>

⁴¹ Danielle Cave, *The Geopolitics of Pokémon Go in Asia*, diakses dari <http://www.newmandala.org/catchemall-geopolitics-pokemon-go-asia/>, pada tanggal 31 Januari 2017.

⁴² Sukawarsini Djelantik, op. cit, hal. 252.

⁴³ Teuku M. Guci, *WNA Asal Perancis Ini Terobos Markas Kodim Cari Pokemon*, tribunnews.com, diakses dari <http://www.tribunnews.com/regional/2016/07/19/wna-asal-prancis-ini-terobos-markas-kodim-cari-pokemon>, pada tanggal 5 September 2016.

⁴⁴ Ibid.

⁴⁵ Teuku M. Guci, op. cit.

Hong Kong termasuk salah satu wilayah di Asia yang tak ketinggalan untuk merilis *Pokémon Go*. Masyarakat di Hong Kong memberikan respons berupa antusiasme terhadap permainan tersebut.⁴⁶ Sejak dua hari setelah peluncurannya, gejolak masyarakat sudah nampak besar.⁴⁷ Kerumunan orang membanjiri taman dan area publik bahkan ketika tengah malam, memicu perhatian dari aparat kepolisian.⁴⁸ Beberapa poster peringatan telah dipasang di lokasi-lokasi konstruksi yang menganjurkan para pemain untuk tidak memasuki kawasan tersebut, serta melarang para pegawai untuk bermain *Pokémon Go* saat sedang bekerja.⁴⁹ Selain itu, beberapa rumah sakit umum di Hong Kong harus berupaya menertibkan para pemain yang berbondong-bondong dan membersihkan elemen permainan seperti *Gyms* dan *Pokéstops* yang berada di sana.⁵⁰ Tak dapat dipungkiri, permainan ini telah memunculkan perubahan dalam interaksi masyarakat.

1.3. Pembatasan Masalah

Dari sekian banyak pengaruh revolusi digital dalam masyarakat global dan lokal, penelitian ini membandingkan perubahan sosial di Indonesia dan Hong Kong. Hong Kong memiliki antusiasme yang tinggi terhadap permainan *mobile*,

⁴⁶ Zen Soo, Naomi Ng, *Game on! Pokémon Go Now Available in Hong Kong - With Added Warnings*, diakses dari <http://www.scmp.com/news/hong-kong/economy/article/1994454/game-pokemon-go-now-available-hong-kong-added-warnings>, pada tanggal 31 Januari 2017.

⁴⁷ Rachel Cheung, *Hong Kong Goes Predictably Pokémon Go Crazy, and Businesses Try to Cash in*, diakses dari <http://www.scmp.com/culture/arts-entertainment/article/1995454/hong-kong-goes-predictably-pokemon-go-crazy-and#comments>, pada tanggal 31 Januari 2017.

⁴⁸ Rachel Cheung, *op. cit.*

⁴⁹ *Ibid.*

⁵⁰ Naomi Ng, *Pokémon Not Welcomed Here: Hospital Authority Wants Game Banned from Premises*, diakses dari <http://www.scmp.com/news/hong-kong/law-crime/article/1996188/pokemon-not-welcomed-here-hospital-authority-wants-game>, pada tanggal 31 Januari 2017.

khususnya *Pokémon Go*. Penggunaan *smartphone* yang tinggi, yaitu mencapai 83% dari total populasi atau sekitar 5.270.800 orang pada sensus terakhir tahun 2015 sejalan dengan jumlah persentase perangkat *Android* yang mengunduh permainan tersebut.⁵¹ Hong Kong menempati peringkat tertinggi di kawasan Asia dalam mengunduh permainan *Pokémon Go* dari *smartphone Android*.⁵² Sementara itu, Indonesia merupakan negara tertinggi di kawasan Asia Tenggara yang mencari permainan tersebut, diikuti Filipina, Singapura, Malaysia, Vietnam, dan Thailand.⁵³ Bahkan di Indonesia, banyak pemain yang telah *install* *Pokémon Go* sebelum resmi diluncurkan.⁵⁴ Pengguna *smartphone* di Indonesia telah mengalami kenaikan dari angka 54 juta orang (2015) hingga 63,9 juta orang di tahun 2016.⁵⁵

Terdapat perubahan-perubahan dalam interaksi sosial baik di Hong Kong maupun Indonesia. Interaksi sosial menurut Thibaut dan Kelley adalah peristiwa saling mempengaruhi ketika dua orang atau lebih hadir secara bersamaan, mereka menciptakan suatu hasil atau berkomunikasi antara satu sama lain.⁵⁶ Perubahan-

⁵¹ *Information Technology Usage*, <https://www.censtatd.gov.hk/hkstat/sub/gender/itu/index.jsp>

⁵² *Percentage of Android devices with Pokémon Go installed in selected countries in Asia as of July 11, 2016*, diakses dari <https://www.statista.com/statistics/589308/share-device-pokemon-go-asia/>, pada tanggal 24 April 2017.

⁵³ Judith Balea, *Southeast Asia is going mad over Pokémon Go (Infographic)*, diakses dari <https://www.techinasia.com/pokemon-go-google-searches-southeast-asia> pada tanggal 24 April 2017.

⁵⁴ Kurnia Yustiana, *Juli: Demam Pokémon Go Untungkan Pariwisata*, diakses dari <https://travel.detik.com/travel-news/d-3383474/juli-demam-pokemon-go-untungan-pariwisata>, pada tanggal 24 April 2017.

⁵⁵ *Number of Smartphone Users in Indonesia (in Millions)**, diakses dari <https://www.statista.com/statistics/266729/smartphone-users-in-indonesia/>, pada tanggal 24 April 2017.

⁵⁶ *Pengertian dan Syarat Terjadinya Interaksi Sosial*, diakses dari <http://www.pengertianpakar.com/2015/03/pengertian-dan-syarat-terjadinya-interaksi-sosial.html>, pada tanggal 24 April 2017.

perubahan yang terjadi ialah seperti kerumunan orang berkeliaran di taman-taman kota bahkan hingga malam hari untuk mencari *Pokémon*,⁵⁷ kemunculan berbagai karya yang terinspirasi dari *Pokémon Go*,⁵⁸ dan maraknya *video blog* di *Youtube* yang membahas tentang tips cara menangkap *Pokémon*.⁵⁹ Aktor yang dibahas dalam penelitian ini adalah *The Pokémon Company*, *Nintendo* dan *Niantic* selaku produsen utama permainan tersebut, serta media yang memberikan peran penyampaian informasi dan komunikasi terkait popularitas *Pokémon Go* di Indonesia dan Hong Kong.

Penelitian ini diawali sejak tanggal 25 Juli 2016 yang merupakan peluncuran *Pokémon Go* di Hong Kong.⁶⁰ Kemudian pada 6 Agustus 2016, Indonesia secara resmi merilis permainan tersebut.⁶¹ Dalam kurun waktu satu pekan setelah dirilis, permainan ini sudah diunduh oleh lebih dari 10 juta pemain yang bersumber dari data milik *Google Play Store*. *Google Play Store* mencantumkan aplikasi permainan ciptaan *Niantic* dan *Nintendo* ini telah di *install* dengan kisaran 10 juta sampai 50 juta pengguna.⁶² Penelitian ini dibatasi hingga akhir Desember 2016, seiring dengan mudarnya ketertarikan para

⁵⁷ Rachel Cheung, op. cit.

⁵⁸ *Pokémon Go is Sparking a Creative Revolution*, Medium Corporation, diakses dari <https://medium.com/@producthunt/pokemon-go-is-sparking-a-creative-revolution-19899ad52601>, pada tanggal 31 Januari 2017.

⁵⁹ *Terdapat sebanyak 3.430.000 hasil dari pencarian *video blog* terkait *Pokémon Go*. Sumber: https://www.youtube.com/results?search_query=pokemon+go+vlog.

⁶⁰ Kylee McIntyre, *Pokémon Go Now Available in Hong Kong*, diakses dari <https://www.techinasia.com/pokemon-go-finally-releases-asia-yay>, pada tanggal 31 Januari 2017.

⁶¹ Oik Yusuf, *Resmi Rilis di Indonesia, Ini Link Download Pokémon Go*, diakses dari <http://nationalgeographic.co.id/berita/2016/08/resmi-rilis-di-indonesia-ini-link-download-pokemon-go>, pada tanggal 31 Januari 2017.

⁶² Ibid.

pemain untuk terus memainkan permainan tersebut.⁶³ Pada hitungan terakhir bulan Desember 2016, jumlah pemain aktif *Pokémon Go* telah mengalami penyusutan mendekati 5 juta orang dari angka 28 juta, yang mewakili penurunan lebih dari 80 persen.⁶⁴ Dengan demikian, tampaknya masyarakat telah bosan untuk bermain *Pokémon Go* dan menantikan kehadiran permainan terbaru lainnya.

1.4. Perumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang, identifikasi, serta pembatasan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini dirumuskan ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut: **Bagaimana pengaruh revolusi digital terhadap masyarakat di Hong Kong dan Indonesia dengan studi kasus *Pokémon Go*?**

1.5. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh revolusi digital terhadap masyarakat di Hong Kong dan Indonesia terkait studi kasus *Pokémon Go*. Kegunaan penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan beragam perubahan sosial serta dampak positif dan negatif yang ditimbulkan permainan *Pokémon Go* di Hong Kong dan Indonesia.

⁶³ Dave Thier, *Pokémon Go Was The Year's Greatest Success And Biggest Disappointment*, Forbes, diakses dari <https://www.forbes.com/sites/davidthier/2016/12/16/pokemon-go-was-the-years-greatest-success-and-biggest-dissapointment/#21bdfb78363e>, pada tanggal 31 Januari 2017.

⁶⁴ Adnan Farooqui, *Pokémon Go Daily Active Users Drop by 23 Million*, diakses dari <http://www.ubergizmo.com/2017/04/pokemon-go-daily-active-users-drop-23-million/>, pada tanggal 31 Januari 2017.

1.6. Kajian Literatur

Penulis mengkaji tiga literatur sebagai tinjauan. Literatur pertama yang digunakan adalah buku yang ditulis oleh Joseph Tobin yang berjudul "*Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon*", yang diterbitkan oleh *Duke University Press* di Durham dan London pada tahun 2004. Penyusunan buku ini didasarkan pada konferensi yang membahas *Pokémon* di Honolulu, November 2000.⁶⁵ Konferensi tersebut dihadiri oleh sarjana-sarjana dari Jepang, Hong Kong, Australia, Israel, Perancis, Inggris dan AS yang menggeluti bidang antropologi, komunikasi, sosiologi dan media.⁶⁶ Buku ini membahas sejarah perkembangan *Pokémon* yang berasal dari Jepang, kemudian masuk ke dalam pasar global melalui berbagai media, seperti siaran televisi, buku komik, mainan⁶⁷; aspek *Pokémon* yang menghadirkan indikasi berkaitan dengan arah masa depan pada media dan budaya;⁶⁸ serta perspektif *Anti-Pokémon* dalam masyarakat global.⁶⁹ Literatur tersebut memuat penjelasan secara detail mengenai perkembangan *Pokémon* sejak awal, kemudian bagaimana hal tersebut menjadi *popular culture*. Tetapi buku tersebut menekankan pada jenjang waktu 1999-2004, di mana permainan *Pokémon* pertama kali diproduksi. Buku ini digunakan sebagai tinjauan untuk melihat awal perkembangan pembuatan *Pokémon*, sehingga penelitian ini dapat memperoleh penjelasan yang utuh. Penelitian ini akan berfokus lebih lanjut pada tahun 2016 ketika permainan *Pokémon Go* diluncurkan.

⁶⁵ Joseph Tobin, David Buckingham, dkk, op. cit, hal. 4.

⁶⁶ Ibid.

⁶⁷ Ibid, hal. 7.

⁶⁸ Ibid, hal. 13.

⁶⁹ Ibid, hal. 108.

Literatur yang kedua ditulis oleh Brendan Keogh, dengan judul "*Pokémon Go and The Politics of Digital Gaming in Public*". Jurnal tersebut ditulis pada tanggal 14 Juli 2016. Tulisan tersebut diawali dengan penjelasan bagaimana konsep permainan *Pokémon* diciptakan oleh Tajiri Satoshi.⁷⁰ Pada masa kanak-kanak, Tajiri senang menangkap dan mengoleksi serangga, sehingga ia ingin menciptakan permainan yang memiliki konsep serupa dengan pengalamannya saat ia masih kecil.⁷¹ Terdapat elemen yang bersumber pada sejarah singkat dari *Pokémon* dan *Augmented Reality (AR)*, bahwa keduanya bukan merupakan hal yang benar-benar baru. Teknologi mapan dan mode permainan dari *AR*, yang sebelumnya diterapkan pada permainan *Ingress*, digabungkan dengan merek mapan yang sudah dibangun menjelajahi ruang publik, yaitu *Pokémon*. Penggabungan tersebut membuahkan permainan yang berhasil memuat nostalgia, *branding*, konsep desain, data yang sudah ada, dan teknologi yang telah didirikan.⁷² Penelitian ini menggunakan literatur tersebut sebagai pendukung argumen terkait kesuksesan *Pokémon Go* dengan penerapan teknologi *AR* sebagai hasil dari revolusi TIK. Namun, literatur tersebut tidak memuat penjelasan mengenai perubahan sosial di masyarakat akibat pengaruh *Pokémon Go*.

Terakhir, penulis mengkaji literatur yang bersumber dari buku berjudul "Komunikasi Internasional dalam Era Informasi dan Perubahan Sosial di Indonesia" oleh Sukawarsini Djelantik. Buku ini diterbitkan oleh UNPAR Press tahun 2017. Buku ini mendeskripsikan tentang perkembangan teknologi

⁷⁰ Brendan Keogh, *Pokémon Go and The Politics of Digital Gaming in Public*, O.L. Society Limited, diakses dari <https://overland.org.au/2016/07/pokemon-go-and-the-politics-of-digital-gaming-in-public/>.

⁷¹ Brendan Keogh, op. cit.

⁷² Ibid.

komunikasi beserta dampaknya bagi kehidupan bermasyarakat khususnya di Indonesia. Pembahasan dilakukan secara komprehensif dengan meninjau berbagai kasus seperti kemunculan budaya global dan perubahan dalam interaksi sosial, salah satunya digambarkan dengan kehadiran permainan *Pokémon Go*.⁷³ Buku tersebut menjelaskan pengaruh perkembangan teknologi komunikasi secara keseluruhan meliputi penyebaran budaya Korea,⁷⁴ kasus penyadapan dalam aktivitas diplomasi,⁷⁵ penggunaan media sosial sebagai alat komunikasi oleh kelompok ISIS,⁷⁶ dan sebagainya. Literatur tersebut berguna dalam memberikan penjelasan mengenai perubahan sosial di Indonesia yang terjadi akibat perkembangan TIK dan dampak positif beserta negatif dari *Pokémon Go*.⁷⁷ Tetapi buku tersebut tidak memuat penjelasan mengenai pengaruh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di wilayah Hong Kong, karena hanya memfokuskan pada Indonesia.

Penelitian ini menggabungkan kegunaan dari masing-masing literatur sehingga memperoleh penjelasan mengenai awal perkembangan *Pokémon*, pengaruh revolusi digital, serta kemunculan permainan *Pokémon Go*. Selanjutnya penelitian ini memberikan penjelasan perihal dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dari *Pokémon Go*. Penelitian ini kemudian menambahkan penjelasan tentang perubahan interaksi sosial yang terjadi akibat peluncuran *Pokémon Go* di Hong Kong dan Indonesia.

⁷³ Sukawarsini Djelantik, op. cit, hal. 243.

⁷⁴ Ibid, hal. 71.

⁷⁵ Ibid, hal. 116.

⁷⁶ Ibid, hal. 131.

⁷⁷ Ibid, hal. 250.

1.7. Kerangka Pemikiran

Revolusi TIK telah memperluas jangkauan masyarakat dunia. Manuel Castells, sosiolog yang meneliti tentang masyarakat informasi, komunikasi dan globalisasi menegaskan bahwa dunia telah memasuki era informasi pada awal tahun 1970-an.⁷⁸ Era informasi digambarkan sebagai pergeseran pola masyarakat industri menjadi masyarakat informasi yang tergabung dalam jaringan masyarakat (*network society*).⁷⁹ Jaringan masyarakat menghasilkan konektivitas yang mengalir tanpa terbatas oleh waktu. Castells menjelaskan bahwa jaringan tersebut bukanlah bentuk yang baru dalam sistem atau organisasi sosial tetapi jaringan telah menjadi fitur utama dalam morfologi sosial. Hal ini diakibatkan oleh adanya teknologi komunikasi, seperti internet yang memungkinkan untuk melakukan operasi desentralisasi dan fokus terhadap kontrol, meningkatkan efektivitas jaringan terhadap struktur hirarki.⁸⁰ Teknologi komunikasi juga memungkinkan untuk penghapusan ruang karena masyarakat dapat saling menjangkau satu sama lain meskipun berada di tempat yang berbeda dan terciptanya globalisasi. Komunikasi menjadi unsur penting untuk perubahan budaya, dan perubahan budaya penting untuk keberlangsungan hidup manusia.⁸¹

Pengkaji media massa, Gerhard Maletzke, berpendapat bahwa komunikasi internasional adalah proses hubungan antar negara atau bangsa yang melintasi

⁷⁸ Manuel Castells, *The Information Age: Economy, Society and Culture: The Rise of the Network Society*, Edisi ke-2, Oxford: Wiley Blackwell, 2010, hal. 5.

⁷⁹ Geoffrey Glass, *Manuel Castells's Network Society*, 2005, geof.net, diakses dari <http://www.geof.net/research/2005/castells-network-society> pada tanggal 19 September 2016.

⁸⁰ Ibid.

⁸¹ James Lull, *Communication and Connectivity dalam Media, Communication, Culture. A Global Approach*, Edisi Kedua.

batas-batas negara dan seringkali berkaitan dengan situasi budaya (*Intercultural and International Communications*).⁸² Kehadiran internet dan *new media* telah memungkinkan setiap individu untuk berkomunikasi secara lintas batas negara dengan mudah. Segala substansi meliputi hubungan antarpersonal, inovasi teknologi, ekonomi, politik, sosiokultural, hiburan, informasi, lingkungan lokal, pengaruh global, saling melintas dan mempengaruhi satu sama lain akibat konektivitas yang terdapat pada jaringan masyarakat. Sistem komunikasi yang dimediasi oleh teknologi *new media* memungkinkan manusia untuk saling terhubung walaupun terpisah jarak, ruang, dan waktu.

Perspektif pluralisme dalam hubungan internasional menganggap bahwa aktor non negara pada dasarnya merupakan entitas penting dalam politik dunia.⁸³ Negara bukanlah satu-satunya aktor, dan tekanan eksternal dapat memberikan pengaruh pada negara.⁸⁴ Negara tidak dipandang sebagai satu-satunya aktor yang berpengaruh, sebaliknya kompetisi, pembentukan koalisi, dan kompromi antar berbagai kelompok termasuk perusahaan multinasional pada akhirnya dapat menentukan keputusan yang mengatasnamakan negara.⁸⁵ Pluralisme memiliki fokus yang luas terhadap berbagai isu berkisar pada sifat dari agenda internasional, termasuk isu-isu keamanan nasional, budaya, ekonomi, sosial dan lingkungan. Oleh karena itu, pluralisme menolak karakteristik yang mengelompokkan *low politics* dan *high politics* dalam realisme. Pluralisme juga

⁸² Mohammad Shoelhi, *Komunikasi Internasional: Perspektif Jurnalistik*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2009), hal. 27.

⁸³ Paul R. Viotti dan Mark V Kauppi, *International Relations Theory*, Edisi ke-3, hal. 7

⁸⁴ Ibid.

⁸⁵ M. Beavis, *IR Paradigms, Approaches, and Theories*, irtheory.com, diakses dari <http://www.irtheory.com/know.htm> pada tanggal 7 Februari 2016.

tidak setuju dengan dominasi konsep kekuasaan fisik yang melekat pada realisme.⁸⁶

Dalam era informasi, tercipta arus global bagi keadilan, kekuasaan, dan pandangan, yang mengantarkan kepada terbentuknya identitas baik kolektif atau individual yang menjadi sumber mendasar bagi makna sosial.⁸⁷ Castells menekankan dua hal penting yang menjadi dasar dalam pembentukan jaringan masyarakat yang menghasilkan budaya baru, yaitu *space of flows* dan *timeless time*.⁸⁸ *Space of flows* atau ruang arus telah muncul dalam sentralitas kehidupan kontemporer, sejak pertengahan tahun 1970-an, yang dapat diartikan sebagai tahap aktivitas manusia yang diciptakan dari gerakan dinamis, bukan statis.⁸⁹ Dengan demikian, ruang arus merupakan bagian dari jaringan masyarakat, seperti modal, informasi, aliansi bisnis, dan lain-lain. Keberadaan ruang arus dapat menghapuskan ruang tempat (*space of places*), dan menghasilkan waktu yang tidak terbatas (*timeless time*).⁹⁰ Ruang arus dan waktu menciptakan budaya "*real virtuality*" yang menjadi kenyataan, konsep yang sangat mirip dengan teori Baudrillard mengenai simulasi dan simulacra sebagai realitas tiruan.⁹¹

Era informasi telah menghadirkan tatanan baru bagi masyarakat berupa *network society*. Terciptanya *network society* atau jaringan masyarakat, membuat

⁸⁶ Ibid.

⁸⁷ Manuel Castells, op. cit, hal. 3.

⁸⁸ Béla Mester, *Space and Time in a Global World*, 2008, hal. 132, 10_Mester.pdf, diakses dari hrcak.srce.hr/file/64541, pada tanggal 20 September 2016.

⁸⁹ Felix Stalder, *The Status of Objects in the Space of Flows*, hal. 2, felix.openflows.com, diakses dari http://felix.openflows.com/html/objects_flows.pdf, pada tanggal 20 September 2016.

⁹⁰ Manuel Castells, *The Internet Galaxy. Reflections on the Internet, Business and Society*, Bagian 4, Oxford University Press, 2001, newinfluencer.com, diakses dari <http://www.newinfluencer.com/mediapedia/network-society/>, pada tanggal 19 September 2016.

⁹¹ Ibid.

kekuasaan tidak lagi dikontrol oleh institusi, organisasi atau kontroler simbolis lainnya. Kekuasaan menyebar dalam jaringan global untuk kekayaan, kekuatan, informasi, dan gambar yang beredar di sekitar variabel lanskap.⁹² Jaringan masyarakat dapat membentuk *collective identity* atau identitas bersama yang berdasarkan pada *mutual interest* dan menyuarakannya secara lebih mudah karena tersedianya jaringan internet.

Media baru dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk yang mencakup tiga unsur yang saling terkait yaitu teknologi informasi dan komputerisasi (*computing and information technology*); jaringan komunikasi dan media digital (*communication networks and digitised media*); serta konten informasi (*information content*).⁹³ Lievrouw dan Livingstone menyatakan bahwa media baru perlu memperhitungkan tiga elemen yaitu artefak atau perangkat yang memungkinkan dapat memperluas kemampuan untuk berkomunikasi; kegiatan komunikasi dan praktek yang melibatkan individu dalam mengembangkan dan menggunakan perangkat tersebut; serta pengaturan sosial dan organisasi yang terbentuk di sekitar perangkat dan praktek-praktek ini.⁹⁴

Media baru menghasilkan pembaharuan dalam interaksi sosial dan proses komunikasi antar masyarakat. Penyampaian informasi, pemberian umpan balik, keterlibatan dan pertukaran yang diwadahi oleh media sosial menciptakan

⁹² Ibid.

⁹³ Terry Flew dan Richard Keith Smith, *New Media: An Introduction*, Oxford University Press, 2005, hal. 2.

⁹⁴ Ibid.

perubahan besar bagi pemahaman komunikasi tradisional.⁹⁵ Pada dasarnya, arus informasi tidak lagi dianggap sebagai komunikasi "satu arah" yang hanya dapat diterima oleh penonton atau pendengar seperti melalui televisi atau radio.⁹⁶ Kemunculan media sosial sebagai bentuk dari media baru dipandang sebagai proses interaktif yang memungkinkan pertukaran informasi secara "dua arah" dengan tingkat yang sama, sehingga menciptakan proses komunikasi umpan balik yang tahan lama dan memberi kesempatan terhadap keterlibatan secara menyeluruh.⁹⁷ Berdasarkan perspektif pengiklanan, kehadiran media sosial dapat menghasilkan efektivitas yang cukup berdampak bagi masyarakat.⁹⁸ Sebuah iklan seringkali dianggap menjadi persuasi yang efektif dalam kegiatan promosi. Media baru dapat mewujudkan kegiatan promosi menjadi lebih menarik lewat konten *multimedia* seperti pemberian *video* atau gambar. Melalui berbagai bentuk media baru seperti jejaring sosial, konten informasi dapat menyebar secara cepat dan luas menuju jaringan masyarakat.

1.8. Metode Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan dalam keseluruhan topik dan pertanyaan penelitian bersifat kualitatif. Pendekatan kualitatif dapat menjelaskan *phenomenological research*, yang dikenal oleh para ahli sebagai esensi dari

⁹⁵ Isra Garcia, *Social Media Integration Theory Model*, socialmediatoday.com, diakses dari <http://www.socialmediatoday.com/content/social-media-integration-theory-model>, pada tanggal 29 September 2016.

⁹⁶ Ibid.

⁹⁷ Isra Garcia, *op. cit.*

⁹⁸ Glenn G. Sparks, *Persuasive Effects of the Media, Media Effects Research*, Thomson/Wadsworth, 2006, hal. 157-158.

pengalaman manusia dalam memahami fenomena.⁹⁹ Penelitian ini juga menggunakan pendekatan studi kasus. Menurut John W. Creswell, pendekatan studi kasus adalah sebuah desain yang ditemukan dalam berbagai bidang, khususnya evaluasi penulis dalam membangun analisis mendalam dari suatu peristiwa yang terbatas dalam jangka waktu tertentu.¹⁰⁰ Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan fenomena *Pokémon Go* yang telah mendapat respons besar dari masyarakat Hong Kong dan Indonesia. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah studi literatur dengan menggunakan buku, artikel, jurnal, majalah, dan pemberitaan *online*.

1.9. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini dibagi menjadi lima bab. Bab I merupakan bagian pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan dan perumusan masalah. Dalam pendahuluan juga dipaparkan tujuan dan kegunaan penelitian, kerangka pemikiran, metode dan teknik pengumpulan data, serta sistematika pembahasan. Bab II menjelaskan pengaruh perkembangan TIK terhadap bidang *video games* secara luas. Dalam bab ini terdapat pembahasan meliputi sejarah perkembangan *video games*; ragam klasifikasi *video games* berdasarkan *platform* dan *genre*; dan fenomena kecanduan sebagai dampak dari kehadiran *video games* yang semakin canggih.

Bab III membahas tentang sejarah awal pembuatan permainan *Pokémon* yang telah dirilis selama dua dekade sejak tahun 1996. Selanjutnya terdapat

⁹⁹ John W. Creswell, *Research Design, Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, Edisi ke-4, SAGE Publications, 2014, hal. 15.

¹⁰⁰ John W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, Edisi ke-4, SAGE Publications, 2014, hal. 14.

penjelasan mengenai aktor-aktor yang berperan dalam pembuatan permainan ini, yang mengantarkan pada peluncuran *Pokémon Go* di tahun 2016. Bab IV memuat penjelasan mengenai perubahan interaksi sosial di Hong Kong dan Indonesia yang timbul akibat permainan *Pokémon Go*. Perubahan-perubahan yang terjadi merupakan pengaruh dari perkembangan TIK. Bab V sebagai bagian terakhir memuat kesimpulan dari penelitian ini.