

# Aktivitas Komunikasi Komunitas Pokemon Go Club Karawang

Fardiah Oktariani Lubis <sup>1)</sup>, Flori Mardiani Lubis <sup>2)</sup>, Weni Adityasning Arindawati <sup>3)</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Singaperbangsa Karawang. Jalan H.S Ronggowaluyo Telukjambe Timur- Karawang, 41361 Indonesia.

<sup>2</sup> Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Singaperbangsa Karawang. Jalan H.S Ronggowaluyo Telukjambe Timur- Karawang, 41361 Indonesia.

<sup>3</sup> Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Singaperbangsa Karawang. Jalan H.S Ronggowaluyo Telukjambe Timur- Karawang, 41361 Indonesia.

Korespondensi Penulis. E-mail: [ardiah.lubis@fisip.unsika.ac.id](mailto:ardiah.lubis@fisip.unsika.ac.id)

## ABSTRAK

Manusia merupakan makhluk sosial yang memiliki naluri untuk hidup secara berkelompok. Kelompok jugaterbentuk karena anggota-anggotanya mempunyai tujuan bersama dan saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama dan mengenal satu sama lainnya Komunitas merupakan salah satu bentuk dari kelompok, dan di dalam komunitas saling terjadi pertukaran pesan, dan pertukaran pesan tersebut membentuk suatu aktivitas komunikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas komunikasi dari komunitas pemain *game augmented reality* Pokemon Go yang berada di Karawang, yaitu Pokemon Go Club Karawang (PCK). Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode analisis data kualitatif deskriptif melalui proses wawancara dengan nara sumber, yaitu koordinator-koordinator lapangan dari komunitas PCK, observasi, dan juga studi pustaka. Dari penelitian diperoleh bahwa komunitas PCK melakukan aktivitas komunikasi hampir setiap hari dalam bentuk komunikasi verbal dan nonverbal. Komunikasi verbal mendominasi keseharian interaksi diantara anggota-anggotanya, dan sebagian besar interaksi terjadi dengan menggunakan *whatsapp*. Fitur-fitur dari *game* Pokemon itu sendiri menghasilkan istilah-istilah khusus yang dipahami bersama maknanya oleh para anggota. Aktivitas komunikasi nonverbal diidentifikasi pada gerakan tangan pemain dan juga atribut-atribut yang menjadi identitas dari komunitas.

Kata kunci : Pokemon Go, Komunikasi Kelompok, Aktivitas Komunikasi

## PENDAHULUAN

Pada tahun 2016, *Pokemon Go* hadir sebagai permainan berbasis *Augmented Reality* (AR) yang menarik perhatian masyarakat luas untuk mencoba permainan tersebut pada perangkat selulernya. Permainan viral ini merupakan kolaborasi antara *The Pokemon Company*, *Nintendo* dan *Niantic Labs*. *Pokemon Go* dibuat seperti serial kartun *Pokemon* dengan mengandaikan pemain sebagai tokoh karakter *anime* dan harus berjalan dan berkeliling untuk mencari, menangkap, serta mengumpulkan karakter monster *Pokemon* yang muncul di sekitar lingkungan pemain berada, seperti tempat umum dan tempat wisata, dan kemudian mempertandingkan karakter monster *pokemon* pada sebuah arena pertandingan yang di dalam *game* *Pokemon Go* (Tuela dan Susilo, 2017).

Pembuatan *game* *Pokemon Go* ini tentu saja berhasil diciptakan dengan dukungan kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi mempengaruhi sebagian besar sudut pandangan hidup manusia, kegiatan dan juga aktivitas yang dilakukan manusia. Teknologi komunikasi dan informasi merupakan salah satu teknologi yang berpengaruh dalam kehidupan manusia. Tidak hanya mempengaruhi cara manusia dalam hal berkomunikasi, tetapi juga

mempengaruhi pola komunikasi manusia. McLuhan (dalam Tuela dan Susilo, 2017) mengatakan bahwa kita memiliki hubungan yang simbiotik dengan mediasi teknologi, kita menciptakan teknologi, dan kemudian teknologi tersebut merubah kita.

Pokemon Go merupakan *augmented reality game* yang masih memiliki jumlah pemain yang sangat signifikan, yaitu sekitar tiga juta pemain aktif setiap harinya di seluruh dunia. Dengan berkembangnya permainan ini, berkembang pula komunitas-komunitas pemain *game* ini. Hal ini juga didukung oleh fitur dari permainan ini, seperti *Raid*, *Friendship*, *Trading*, dan *Trainer Battles*, yang mendorong para pemainnya untuk saling bertemu secara langsung dan memulai persahabatan (Steverzwijn, 2019). Komunitas penggemar dan pemain *game* ini pun bermunculan di seluruh dunia, begitu juga di Indonesia dan bahkan di Karawang. Komunitas pemain Pokemon Go di Karawang yang bernama Pokemon Go Club Karawang (PCK) berdiri pada tanggal 17 Agustus 2017.

Manusia merupakan makhluk sosial dan mereka memiliki naluri untuk hidup berkelompok sejak dilahirkan. Naluri ini yang mendorongnya untuk selalu menyatukan hidupnya dengan orang lain dalam kelompok. Naluri berkelompok itu juga yang mendorong manusia untuk menyatukan dirinya dengan kelompok yang lebih besar dalam kehidupan manusia lain disekelilingnya (Bungin, 2014:43)

Dalam sebuah kelompok pasti terjadi interaksi antar anggota satu dengan anggota lainnya. Komunikasi merupakan hal penting dalam kehidupan manusia sebab komunikasi merupakan sarana memperoleh dan memberikan informasi yang diperlukan untuk membujuk atau memengaruhi orang lain, mempertimbangkan solusi alternatif atas suatu masalah dan juga sarana mengambil keputusan untuk mencapai tujuan-tujuan sosial serta untuk mendapatkan hiburan. Komunikasi yang terbentuk dari proses interaksi antar sesama anggota komunitas Pokemon Go Club Karawang inilah yang akan menjadi objek dari penelitian. Fenomena menarik tentang *game* Pokemon Go ini membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai aktivitas komunikasi pada komunitas orang-orang yang menggemari permainan ini. Aktivitas komunikasi dapat diartikan sebagai interaksi secara verbal maupun non-verbal antar sesama anggota dalam komunitas tersebut.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Teori Interaksi Simbolis**

Interaksionisme simbolis memusatkan perhatian pada cara-cara manusia membentuk makna dan menciptakan tatanan dalam masyarakat melalui percakapan. Ringkasan dasar-

dasar pemikiran teori ini sebagaimana dinyatakan oleh Barbara Ballis Lal (dalam Littlejohn dan Foss, 2016: 231) yaitu

- a. Manusia membuat keputusan dan bertindak sesuai dengan pemahaman subjektif mereka terhadap situasi ketika mereka menemukan diri mereka.
- b. Kehidupan sosial terdiri dari proses-proses interaksi daripada susunan, sehingga terus berubah.
- c. Manusia memahami pengalaman mereka melalui makna-makna yang ditemukan dalam simbol-simbol dari kelompok utama mereka dan bahasa merupakan bagian penting dalam kehidupan sosial.
- d. Dunia terbentuk dari objek-objek sosial yang memiliki nama dan makna yang ditentukan secara sosial.
- e. Tindakan manusia didasarkan pada penafsiran mereka, di mana objek dan tindakan yang berhubungan dalam situasi yang dipertimbangkan dan diartikan.
- f. Diri seseorang merupakan sebuah objek yang signifikan dan layaknya semua objek sosial, dikenalkan melalui interaksi sosial dengan orang lain.

## **B. Komunikasi**

Komunikasi dapat diartikan sebagai aktivitas manusia yang dapat diidentifikasi oleh semua orang namun tidak mudah untuk memberikan definisi yang memuaskan terhadapnya. Aktivitas atau peristiwa seperti berbicara antar satu sama lain, penyiaran informasi melalui televisi dan bahkan potongan rambut kita merupakan contoh dari bentuk komunikasi (Fiske, 2016: 1). Definisi para ahli terhadap topik ini pun sangat beragam sebab dipengaruhi oleh pemahaman dan perspektif dari masing-masing pemikir. Definisi singkat dari komunikasi dapat kita ambil dari pernyataan Harold D. Lasswell (dalam Cangara, 2016: 21) bahwa komunikasi merupakan jawaban dari pertanyaan “Siapa yang menyampaikan, apa yang disampaikan, melalui saluran apa, kepada siapa dan apa pengaruhnya”.

## **C. Komunikasi verbal dan nonverbal**

Komunikasi verbal merupakan semua aktivitas komunikasi menggunakan kata-kata baik lisan maupun tulisan. Simbol atau pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Bahasa dapat juga dianggap sebagai suatu sistem kode verbal. Bahasa dapat didefinisikan sebagai seperangkat simbol, dengan aturan untuk mengkombinasikan simbol-simbol tersebut, yang digunakan dan dipahami suatu komunitas. Bahasa verbal adalah sarana utama untuk menyatakan pikiran, perasaan dan maksud kita.

Bahasa verbal menggunakan kata-kata yang merepresentasikan berbagai aspek realitas individual kita (Mulyana, 2017).

Komunikasi nonverbal secara teoritis dibedakan dari komunikasi verbal, namun beberapa ahli memiliki pendapat bahwa kedua tipe komunikasi ini saling berhubungan erat dalam komunikasi tatap muka sehari-hari. Seperti dinyatakan oleh Mark L. Knapp (dalam Mulyana, 2017: 347):

“Istilah nonverbal biasanya digunakan untuk melukiskan semua peristiwa komunikasi di luar kata-kata terucap dan tertulis. Pada saat yang sama kita harus menyadari bahwa banyak peristiwa dan perilaku nonverbal ini ditafsirkan melalui simbol-simbol verbal. Dalam pengertian ini, peristiwa dan perilaku nonverbal itu tidak sungguh-sungguh bersifat nonverbal”.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa komunikasi verbal mengacu pada aktivitas komunikasi dengan penggunaan simbol lisan dan tulisan dan komunikasi nonverbal merupakan semua peristiwa komunikasi yang tidak melibatkan kata-kata secara langsung. Beberapa klasifikasi pesan nonverbal adalah berikut ini (Mulyana, 2017); Bahasa Tubuh, Sentuhan, Parabahasa, Penampilan Fisik, Bau-bauan, Orientasi Ruang dan Jarak Pribadi, Konsep Waktu, Diam, Warna, dan Artefak.

## **METODE**

Metodologi dijabarkan sebagai cara pandang dan prinsip berpikir mengenai gejala yang diteliti, pendekatan yang digunakan, prosedur ilmiah (metode) yang ditempuh termasuk dalam mengumpulkan data, analisis data dan penarikan kesimpulan (Pawito, 2007: 83). Menurut Moleong (2017: 6), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Metode yang digunakan di penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Deskriptif disini merujuk pada kondisi bahwa data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Hal itu disebabkan oleh adanya penerapan metode kualitatif. Selain itu, semua yang dikumpulkan berkemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang sudah diteliti. Dengan demikian, laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut (Moleong, 2017: 11).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Pokemon Go Club Karawang

Pokemon Go Club Karawang (PCK) merupakan perkumpulan pemain *game* berbasis internet Pokemon Go yang berdomisili di Karawang dan sekitarnya. Komunitas ini berdiri pada tanggal 17 Agustus 2017, kurang lebih setahun setelah *game* Pokemon Go rilis secara global yaitu pada tahun 2016. Pendiri komunitas ini terdiri dari tiga orang tetapi tidak semuanya masih berperan aktif dalam komunitas ini. Meskipun demikian, komunitas ini tetap berjalan dengan bantuan dari beberapa orang yang kemudian disebut sebagai admin dari komunitas ini. Bermula dari keinginan untuk bisa melakukan *raid* dalam permainan Pokemon Go, beberapa pemain kemudian membentuk komunitas ini.

### B. Fitur Permainan Pokemon Go

Beberapa fitur dalam permainan *game* Pokemon Go kemudian menjadi istilah yang sering dipergunakan dalam aktivitas komunikasi di antara anggota-anggota komunitas PCK. Beberapa fitur tersebut adalah :

Fitur <i>Game</i>	Keterangan
<i>PokeStop</i>	Fitur yang menunjukkan satu lokasi tertentu pada lingkungan sekitar pemain. Pemain dapat memperoleh <i>item</i> , seperti <i>Poke Ball</i> ataupun <i>Berry</i> , dalam permainan dengan menghampiri fitur ini dan memutar <i>photo disc</i> pada <i>PokeStop</i> tersebut.
<i>Gym</i>	Tempat menyimpan pokemon yang dimiliki oleh pemain. Fitur ini juga merupakan tempat untuk dilaksanakannya kegiatan <i>Raid</i> .
<i>Poke Ball</i>	Bola yang digunakan avatar pemain dalam <i>game</i> untuk menangkap pokemon. <i>Poke Ball</i> ini sendiri terbagi menjadi tiga macam yaitu <i>Poke Ball</i> , <i>Great Ball</i> dan <i>Ultra Ball</i> dengan kemampuan menangkap yang semakin meningkat secara berurutan.
<i>Berry</i>	Item yang digunakan untuk membantu menangkap pokemon sebelum menggunakan <i>Poke Ball</i> . Terbagi menjadi lima jenis yaitu, <i>Razz Berry</i> , <i>Nanab Berry</i> , <i>Pinap Berry</i> , <i>Golden Razz Berry</i> dan <i>Silver Pinap Berry</i> , yang masing-masing memiliki efek berlainan pada saat digunakan.
<i>Lure</i>	Item yang dapat digunakan para pemain pada <i>PokeStop</i> tertentu untuk menarik lebih banyak pokemon muncul di lokasi <i>PokeStop</i>

	tersebut. <i>Lure</i> ini biasanya hanya berdurasi 30 menit, namun dapat menjadi lebih panjang pada <i>event-event</i> tertentu yang diselenggarakan oleh <i>game</i> Pokemon Go.
<i>Raid Pass</i>	Item yang diperlukan pemain untuk mengikuti <i>Raid</i> pada <i>Gym</i> tertentu.
<i>Incubator</i>	Item yang diperlukan pemain untuk memecahkan <i>egg</i> atau telur yang diperoleh dengan memutar <i>PokeStop</i> .
<i>Egg</i>	Istilah <i>Egg</i> atau telur dalam permainan ini dapat dibagi menjadi dua. Pertama yaitu telur yang dapat dipecahkan dengan menggunakan <i>incubator</i> . Pemain harus berjalan sepanjang 2 km, 5 km, 7 km ataupun 10 km untuk menetas telur tipe ini. Kedua yaitu <i>Boss Egg</i> yang berafiliasi dengan <i>Raid</i> .

### C. Kegiatan Pokemon Go Club Karawang

Beberapa aktivitas utama dari komunitas ini tentunya berkaitan dengan kegiatan yang berkaitan dengan permainan *game* Pokemon Go itu sendiri. *Game* Pokemon Go ini pada dasarnya merupakan *game* untuk menangkap monster-monster Pokemon yang muncul di segala tempat. Pemain bertindak sebagai tokoh karakter *anime* dan harus berjalan dan berkeliling untuk mencari, menangkap, serta mengumpulkan karakter monster Pokemon yang muncul di sekitar lingkungan pemain berada, seperti tempat umum dan tempat wisata. Aksi menangkap ini bisa dilakukan pemain secara tunggal, namun demikian ada beberapa aktivitas lainnya yang mau tidak mau mendorong pemain untuk bertemu pemain lain dan berinteraksi dengan mereka.

Nama Kegiatan	Keterangan
<i>Raid</i>	Aktivitas ini dilaksanakan pada satu <i>Gym</i> dan dilakukan bervariasi antara satu pemain maupun bersamaan hingga maksimal 20 akun Pokemon Go.
<i>Battle</i> atau <i>PVP</i> ( <i>Player</i> <i>Versus</i> <i>Player</i> )	Aktivitas ini dilakukan oleh dua pemain Pokemon Go yang mempertarungkan pokemon-pokemon mereka.
<i>Trade</i>	Aktivitas ini dilakukan oleh dua pemain Pokemon Go yang ingin mempertukarkan pokemon mereka. Kedua pemain harus berada dalam jarak yang berdekatan untuk melakukan kegiatan ini.

Seperti disebutkan di atas bahwa kegiatan utama dalam permainan Pokemon Go adalah menangkap pokemon-pokemon yang muncul di sekitar pemain. Kegiatan ini dapat dilakukan secara tunggal sehingga dapat dilakukan oleh pemain di mana saja dan kapan saja. Kegiatan-kegiatan tertentu seperti *Raid*, *PvP* dan *Trade*-lah yang membuat para pemain membutuhkan interaksi dengan pemain lain sehingga tercipta wadah komunitas Pokemon Go Club Karawang itu sendiri.

#### **D. Komunikasi Verbal dalam Komunitas Pokemon Go Club Karawang**

Komunikasi verbal merupakan semua aktivitas komunikasi menggunakan kata-kata baik lisan maupun tulisan. Simbol atau pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Bahasa dapat juga dianggap sebagai suatu sistem kode verbal. Bahasa dapat didefinisikan sebagai seperangkat simbol, dengan aturan untuk mengkombinasikan simbol-simbol tersebut, yang digunakan dan dipahami suatu komunitas (Mulyana, 2017).

Dalam melakukan aktivitasnya, para anggota komunitas saling berinteraksi antara satu lainnya dengan tujuan tertentu. Pada awalnya, tujuan dari para anggota komunitas ini adalah untuk melakukan *raid* bersama-sama. Namun dengan berkembangnya fitur-fitur interaksi dari *game* Pokemon Go ini, maka bentuk-bentuk interaksi dari para anggota juga mengalami perubahan. Dari yang mulanya hanya berfokus pada kegiatan *raid*, kemudian melakukan *pvp* maupun *trade*. Dalam melakukan kegiatan-kegiatan ini kemudian muncul istilah-istilah yang dipahami bersama oleh anggota komunitas ini. Beberapa istilah tersebut adalah;

Istilah Verbal	Keterangan
Momon	Pokemon
Tante Nia	Niantic Company
Luluran	Fitur Lure
R	Menyatakan menit para pemain <i>ready</i> untuk memasuki arena <i>Raid</i>
<i>Fly/Flyers</i>	Menyatakan pemain yang tidak berada pada lokasi yang ditentukan namun akun mereka dapat pergi ke tempat yang ditentukan dengan menggunakan aplikasi yang memalsukan GPS <i>handphone</i> mereka
Darat/Murni	Menyatakan pemain yang bermain secara riil, dalam arti

	pemain benar-benar berada di lokasi yang ditentukan
Nub/Nubi/Noob	Pemain yang baru saja bermain Pokemon Go atau yang memiliki level rendah
Master/Mastah	Pemain yang sudah lama bermain Pokemon Go atau pemain yang sudah memiliki level cukup tinggi hingga tertinggi, yaitu level 40

Tempat terjadinya aktivitas komunikasi pada anggota komunitas ini lebih didominasi pada percakapan verbal secara tertulis melalui aplikasi *whatsapp*, sebab kegiatan seperti *raid*, *pvp* dan *trade* itu sendiri bersifat insidental ataupun sewaktu-waktu. Interaksi di antara anggota sendiri terjadi setiap hari dengan topik berkisar dari *game* Pokemon Go itu sendiri, seperti berbagi info *raid*, memberi info pokemon apa saja yang berhasil mereka tangkap dan lokasinya, maupun hal-hal personal lainnya, seperti ucapan selamat ulang tahun bagi anggota yang merayakannya.

#### **E. Komunikasi Nonverbal dalam Komunitas Pokemon Go Club Karawang**

Komunikasi nonverbal dapat dirumuskan sebagai peristiwa komunikasi yang tidak melibatkan kata-kata secara langsung. Namun demikian banyak peristiwa dan perilaku nonverbal akan ditafsirkan melalui simbol-simbol verbal. Beberapa bentuk dari komunikasi nonverbal adalah bahasa tubuh, berupa isyarat tangan, dan juga artefak, yaitu benda apa saja yang dihasilkan kecerdasan manusia yang memberikan makna (Mulyana, 2017).

Pada komunitas ini, isyarat tangan dapat menjadi penanda seseorang merupakan pemain *game* Pokemon Go. Para pemain dapat mengidentifikasi seseorang sedang bermain Pokemon Go dengan gerakan tangannya, yaitu gerakan tangan memutar-mutar bola pada *handphone* atau pun gerakan menyentuh layar *handphone* mereka berkali-kali. Selain itu penulis juga mengamati beberapa artefak yang digunakan oleh para anggota komunitas yang menyatakan identitas mereka sebagai anggota PCK. Beberapa artefak tersebut adalah berupa kaos, pin dan gantungan kunci.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka penulis dapat mengambil suatu kesimpulan yaitu, berdasarkan informasi yang didapat dari informan dan dari hasil pengamatan peneliti, komunitas Pokemon Go Club Karawang (PCK) lebih dominan menggunakan komunikasi verbal dalam aktivitas-aktivitas komunikasi mereka. Namun



demikian, komunikasi nonverbal dalam komunitas ini, berupa artefak-artefak, menjadi simbol identitas dari komunitas. Sebagian besar istilah verbal yang mereka maknai bersama merupakan nama dari fitur dari *game* Pokemon Go itu sendiri, seperti *raid*, *pvp*, *trade*, dan lain-lain. Bentuk simbol nonverbal yang khas dari komunitas ini adalah artefak berupa aksesoris seperti kaos, gantungan kunci, pin dan lain-lain yang menunjukkan lambang komunitas, menjadi atribut yang sering digunakan oleh anggota komunitas ini sendiri. Namun demikian, para pemain Pokemon Go mempunyai gerakan tangan khas tersendiri dalam memainkan *game* ini, sehingga menjadi penanda bagi sesama pemain.

## SARAN

Dari penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan oleh penulis adalah, *pertama*, saran untuk para anggota komunitas Pokemon Go Club Karawang adalah untuk tetap menjaga komunikasi yang tercipta sesama anggota, sehingga sebagai suatu komunitas dapat menciptakan hubungan yang lebih harmonis.

*Kedua*, peneliti berharap penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan referensi bagi penelitian sejenis dengan tema yang berbeda. Penelitian ini mengkaji tentang aktivitas komunikasi antar anggota komunitas *game online* Pokemon Go yang berdomisili di Karawang, yaitu Pokemon Go Club Karawang (PCK).

## DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan. 2014. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Cangara, Hafied. 2016. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Littlejohn, Stephen W. dan Karen A. Foss. 2016. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Moleong, Lexy, J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2017. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pawito. 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: LKiS Yogyakarta.

### Jurnal Online

Tuela, Michael dan Daniel Susilo. 2017. Hyperreality: Pemaknaan dalam Penggunaan Game Pokemon Go. *Jurnal Kajian Media, Vol. 1, No. 1, hal. 1-15*. Tersedia pada <<https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/ilkom/article/view/155>>

### Artikel Online

Steverzwijn. 2019. *Creating A Healthy Pokémon GO Community*. Tersedia pada <<https://pokemongohub.net/post/article/opinion/healthy-pokemon-community-guide-to-happiness/>> Diakses pada 3 Mei 2019.