

Abstrak

Pokemon Go merupakan gim yang dirilis pada bulan Juli 2016 yang memiliki fitur *Augmented Reality* (AR) yang melapiskan dunia digital dengan dunia nyata, sehingga praktik bermain yang muncul tidak hanya terjadi secara virtual, tetapi juga terjadi di dunia nyata. Dilihat dari desain tersebut, muncul permasalahan ketika pemain tidak mengindahkan keamanan, baik keamanan fisik maupun keamanan virtual. Fokus penelitian ada dua, yaitu mengidentifikasi bagaimana praktik bermain terutama pada komunitas POGOSOLO.id yang muncul dari desain dan fitur dalam Game Pokemon Go serta bagaimana sentimen pemain membentuk prasangka atas pemain lain lalu mempengaruhi praktik bermain yang muncul dalam komunitas ini. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah etnografi Creswell (2013) dan menggunakan kerangka teori praktik bermain yang dicetuskan oleh Roger Caillois (2001). Dari hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa praktik bermain yang muncul dari fitur yang ada pada gim adalah *alea* (keberuntungan) yang di dalamnya terkandung *agon* (kompetisi). Hal yang tergambar dalam ruang publik komunitas tersebut mengakibatkan munculnya prasangka atas pemain lawan yang dianggap mendapat keunggulan tidak adil dalam bentuk “beruntung berlebihan”. Adanya prasangka tersebut kemudian mendorong pemain untuk melakukan perilaku menyimpang dengan tidak mengindahkan keamanan diri dan keamanan virtual. Akan tetapi dengan adanya *buddy system* yang terbentuk secara otomatis karena tuntutan moral pemain sebagai anggota komunitas resmi, dapat mengurangi munculnya penyimpangan karena anggota akan saling mengingatkan dan saling menjaga keamanan satu sama lain.

Kata kunci: etnografi, Pokemon Go, praktik bermain, teori bermain

Abstract

Pokemon Go is a game released in July 2016 that has an Augmented Reality (AR) feature that overlays the digital world with the real world, so that the emerging play practices do not only occur virtually, but also occur in the real world. Judging from the design, problems arise when players do not pay attention to security, both physical and virtual security. The focus of this research is twofold: identifying how play practices, especially in the POGOSOLO.id community, emerge from the design and features in the Pokemon Go Game and how player sentiment forms prejudices against other players and then influences the play practices that emerge in this community. This research is a qualitative study. The research method used is Creswell's (2013) ethnography and uses the theoretical framework of play practices proposed by Roger Caillois (2001). The results of this study reveal that the play practices that emerge from the features in the game are alea (luck) which includes agon (competition). This is depicted in the public space of the community resulting in the emergence of prejudice against opposing players who are considered to have an unfair advantage in the form of "excessive luck". This prejudice then encourages players to engage in deviant behavior, disregarding personal and virtual safety. However, the buddy system, which is automatically formed due to the moral demands of players as members of an official community, can reduce the incidence of deviance because members remind each other and maintain each other's safety.

Keywords: ethnography, gaming practices, gaming theory, Pokemon Go