

Perilaku Pencarian Informasi Komunitas Pokemon GO Semarang Timur dalam Menentukan Taktik Bermain yang Efektif

Revangga Yudhistira Perdana^{*)}, Roro Isyawati Permata Ganggi

*Program Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro,
Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia*

^{*)} Korespondensi: evanangga68@gmail.com

Abstract

[Information Seeking Behaviour of Komunitas Pokemon GO Semarang Timur in Devising Effective Playing Tactic] *The study discusses Pokemon GO Semarang Timur community's information-seeking behavior and aims to explore this community's information-seeking behavior in deciding effective playing tactics. The study is qualitative-descriptive with data collected from online interviews, observation, and image documentation. Informants were selected using non-probability sampling technique. The data were then analyzed using an interactive analysis method consisting of data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing and verification. The findings show that information-seeking behavior is not exclusive to college students, but also exists within a community, in this case, Pokemon GO Semarang Timur community. The community seeks information including in-game recent events, effective game tactics, rare Pokemon's locations, and real-life gatherings schedules. The community collects information from various sources such as Instagram, YouTube, Facebook, Pokemon GO's fan page sites, Discord, community's WhatsApp group, and through member discussions. In seeking information, Pokemon GO Semarang Timur community utilizes several techniques: Starting, Browsing, Differentiating, and Verifying. In starting, the community acknowledges their information needs. The community then seeks information by browsing various information sources. The information was then differentiated to choose relevant information. Finally, the community verifies whether that information can be used inside Pokemon GO game or not. The study suggests that the community needs to organize gathering frequently to engage with community members. The study can also potentially become a library's collection because library also provides recreational collection.*

Keywords: *information seeking; community; games; Pokemon GO*

Abstrak

Penelitian ini membahas perilaku pencarian informasi komunitas Pokemon Go Semarang Timur dalam menentukan taktik bermain yang efektif. Tujuan penelitian ini untuk mengeksplorasi perilaku pencarian informasi di Komunitas Pokemon Go Semarang dalam menentukan taktik bermain yang efektif. Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif. Metode pengambilan data yang digunakan adalah wawancara daring, observasi, dan dokumentasi dalam bentuk gambar. Penentuan informan penelitian menggunakan teknik non-probability sampling. Metode analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku pencarian informasi tidak hanya terjadi kepada mahasiswa, akan tetapi terjadi juga pada komunitas Pokemon Go Semarang Timur. Komunitas melakukan pencarian informasi untuk memenuhi kebutuhan informasinya meliputi event terbaru, taktik bermain efektif, lokasi Pokemon rare, dan waktu berkumpul (gathering). Komunitas melakukan pencarian informasi melalui Instagram, Youtube, Facebook, fanpage Pokemon Go, Discord, grup Whatsapp Komunitas Pokemon Go Semarang Timur dan diskusi antar anggota. Komunitas Pokemon Go Semarang Timur dalam proses pencarian informasi melakukan berbagai macam teknik untuk mendapatkan informasi sesuai dengan kebutuhannya. Teknik komunitas dalam pencarian informasi dengan melakukan kegiatan starting yaitu kesadaran komunitas akan informasi, browsing yaitu komunitas melakukan pencarian sumber informasi, differentiating yaitu komunitas dapat memilah informasi yang dibutuhkan, verifying komunitas dapat menggunakan informasi dalam permainan Pokemon Go. Saran penelitian ini yaitu komunitas harus selalu mengadakan gathering agar anggota komunitas dapat lebih aktif. Penelitian ini juga berpotensi menjadi koleksi dalam perpustakaan, dikarenakan fungsi rekreasi perpustakaan menyediakan koleksi bersifat hiburan.

Kata kunci: komunitas praktis; perilaku pencarian informasi; Pokemon GO

1. Pendahuluan

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia memerlukan pencarian informasi untuk memenuhi kebutuhan informasinya. Akademisi memerlukan kebutuhan informasi edukatif yang mampu menunjang performa akademinya. Lain halnya seperti nelayan yang memerlukan informasi mengenai cuaca atau peternak yang memerlukan informasi terbaru mengenai wabah penyakit ternak yang menular. Namun, kebutuhan informasi sekarang ini, manusia tidak hanya mencari informasi dalam urusan akademik atau pekerjaan saja, manusia juga memerlukan kebutuhan informasi rekreatif. Informasi rekreatif tersebut dapat berupa informasi tentang media-media hiburan seperti film, musik, komik, dan lain-lain.

Sayangnya, tidak semua informasi yang ditemukan dapat memenuhi kebutuhan informasi individu. Oleh karena itu, diperlukan keterampilan pencarian informasi yang tinggi untuk mendapatkan informasi yang tepat. Namun, meskipun telah mendapatkan informasi yang tepat, ada kalanya seseorang tetap tidak dapat memanfaatkan informasi tersebut karena tidak memiliki pemahaman dan wawasan mendalam tentang masalah yang dihadapinya (Rahmiati, 2015). Selain informasi yang tepat, kecepatan dalam penelusuran informasi juga diperlukan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, dalam pencarian informasi, penelusuran dapat dilakukan secara bersama-sama. Dengan bekerja sama dengan seseorang yang lebih berpengalaman atau dengan beberapa orang dalam satu kelompok untuk menelusuri informasi, dapat memunculkan rasa ingin tahu dan mendapatkan pengalaman pencarian informasi yang berkualitas dari rekan sesama pencari informasi. Seseorang kemudian dapat memanfaatkan pengalaman dan rasa ingin tahu tersebut sebagai dorongan untuk mencari dan memenuhi kebutuhan informasinya dan sebagai bahan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan pencarian informasinya (Purnama, 2021).

Penelitian ini membahas tentang informasi rekreatif yang berkaitan dengan *game online*. *Game online* yang dibahas adalah permainan Pokemon GO. Pokemon GO adalah sebuah *game online* yang dikembangkan oleh Niantic. Pokemon GO dipilih karena pada tahun perilisannya yaitu pada tahun 2016, Pokemon GO sempat populer di Indonesia dan masih memiliki banyak pemain aktif hingga saat ini. Selain itu, Pokemon GO memiliki keunikan lain yaitu terdapat fitur peta dalam permainan yang terhubung pada lokasi di dunia nyata yang mengharuskan para pemain untuk mengunjungi lokasi tersebut untuk mendapatkan pokemon yang muncul pada peta dalam permainan tersebut. Di Indonesia sendiri, Pokemon GO memiliki komunitas pemain yang cukup banyak, contohnya adalah komunitas Pokemon GO Semarang Timur.

Penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi bagaimana cara pemain di komunitas Pokemon GO Semarang Timur dalam menentukan taktik bermain yang efektif dalam memainkan permainan Pokemon GO. Bertujuan kepada pencarian informasi para pemain Pokemon GO Semarang Timur

dalam menentukan informasi yang dapat digunakan. Selain itu, berkaitan pula dengan penelusuran informasi yang dilakukan secara bersama-sama dalam komunitas Pokemon GO Semarang Timur.

2. Landasan Teori

2.1 Kebutuhan Informasi

Setiap hari, manusia memerlukan informasi untuk selalu memenuhi kebutuhannya. Kebutuhan informasi merupakan suatu keadaan yang terjadi dalam struktur kognisi seseorang yang dirasakan ada kekosongan informasi atau pengetahuan sebagai akibat tugas atau sekadar ingin tahu (Kapitan & Hanum, 2018). Manusia menyadari adanya kekurangan dari pengetahuan yang mereka miliki dengan masalah yang dihadapi, dan untuk mengisi kekurangan tersebut, diperlukan informasi baru. Hidup pada zaman era informasi seperti sekarang, membuat orang-orang memiliki ketergantungan untuk selalu mendapatkan informasi teraktual. Mendefinisikan kebutuhan informasi sebagai suatu situasi atau proses yang dimulai ketika seseorang merasa ada kesenjangan (gap) antara informasi dan pengetahuan yang tersedia untuk menyelesaikan sebuah masalah dan solusi sebenarnya dari suatu masalah (Sutayogi, 2018).

2.2 Sumber Informasi

Sumber informasi didefinisikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara dalam menyampaikan informasi. Sumber informasi dapat diperoleh melalui media cetak, media elektronik, serta dapat melalui komunikasi mulut ke mulut dalam interaksi sosial (Notoatmodjo, 2015). Dengan perkembangan teknologi yang pesat, manusia dapat memanfaatkan media *online* sebagai sumber informasi, yang dikenal juga sebagai “masyarakat tanpa kertas” atau *paperless society*. *Paperless society* merupakan fenomena masyarakat yang beralih dari media komunikasi kertas ke media komunikasi digital untuk berkomunikasi dan menyebarkan informasi (Lancaster, 1978). Hadirnya inovasi seperti ponsel pintar dan internet, memudahkan manusia mengakses media *online* tersebut. Kemudahan akses tersebut membuka pintu ke lebih banyak lagi sumber informasi dibandingkan ketika masih menggunakan media komunikasi tercetak. Media informasi sekarang ini juga tidak hanya berupa teks atau tulisan, tetapi juga dapat berupa gambar dan video.

2.3 Konsep Perilaku Pencarian Informasi

Setiap manusia memerlukan informasi untuk menjalani kehidupannya. Untuk memenuhi kebutuhan informasi tersebut, maka perlu dilakukan suatu kegiatan atau usaha untuk mendapatkan informasi yang disebut sebagai pencarian informasi (Wilson, 1999). Usaha dalam mencari informasi tersebut kemudian akan melahirkan suatu perilaku yang disebut sebagai perilaku pencarian informasi (Sulistyo-Basuki, 2014).

Ellis (1990) menjelaskan bahwa dalam perilaku pencarian informasi terdapat beberapa tahapan, yaitu; *Starting*, aktivitas-aktivitas yang memulai kegiatan pencarian informasi; *Chaining*, kegiatan selanjutnya yang mengikuti kegiatan awal mula pencarian informasi; *Browsing*, penjelajahan sumber informasi yang dilakukan dengan lebih terarah; *Differentiating*, penyeleksian informasi yang didapatkan untuk memeriksa kualitas informasi; *Monitoring*, peninjauan perkembangan suatu informasi pada sumber informasi yang telah dipilih sebelumnya; *Extracting*, pengambilan informasi secara sistematis pada satu sumber informasi yang dianggap penting; *Verifying*, peninjauan kembali informasi yang didapatkan dan memilih data yang sesuai dengan yang telah dicari; *Ending*, informasi telah didapatkan dan kebutuhan informasi terpenuhi.

2.4 Perilaku Pencarian Informasi dalam Penentuan Keputusan

Setelah manusia melakukan pencarian informasi pasti mereka akan dihadapkan dengan berbagai macam informasi. Manusia perlu untuk mengambil keputusan dalam menentukan informasi mana yang dibutuhkan. Keputusan di sini diartikan sebagai suatu pengakhiran dari proses pemikiran tentang suatu masalah dengan menjatuhkan pilihan pada suatu alternatif (Atmosudirdjo, 1990). Media digital yang memudahkan penyebaran informasi mengakibatkan banyaknya informasi tersebar, sehingga mengharuskan para pencari informasi untuk melakukan pengambilan keputusan. Pengambilan keputusan tersebut menjadi penting di antara banyaknya alternatif informasi yang dapat ditemukan dari berbagai sumber informasi di media *online*. Dalam melakukan proses pengambilan keputusan, seseorang tidak selalu langsung yakin pada opsi informasi yang dimilikinya. Untuk mengatasi rasa bimbang tersebut dalam memilih informasi tertentu, seseorang akan merasa lebih yakin apabila dalam proses tersebut mendapatkan bantuan atau masukan dari orang lain (Nisa dkk., 2020). Oleh karena itu, dalam proses pengambilan keputusan, memiliki koneksi dengan banyak orang akan sangat membantu untuk dapat menentukan keputusan akhir berdasarkan opini dan masukan yang beragam.

2.5 Komunitas

Memiliki banyak koneksi dengan orang lain untuk mendapatkan suatu informasi yang berkualitas akan sangat membantu dalam proses pengambilan keputusan. Dalam praktiknya, hal tersebut dapat direalisasikan dengan menjadi bagian dari suatu komunitas yang mendukung. Masyarakat Indonesia sering kali memiliki komunitas untuk hal-hal tertentu seperti komunitas hobi atau komunitas profesi. Komunitas adalah sekelompok manusia yang memiliki rasa saling mendukung dan saling membantu satu sama lain (Rumaisha dkk., 2014). Rasa saling mendukung dan membantu tersebut dapat diterapkan dalam proses pencarian informasi dan penentuan keputusan. Pada komunitas, terdapat 4 faktor pembentuk, yaitu komunikasi dan keinginan berbagi, tempat yang disepakati untuk berkumpul, ritual dan kebiasaan, serta anggota perintis atau anggota yang menjadi *influencer* yang diikuti anggota lain (Herlambang, 2014).

3. Metode Penelitian

Artikel ini adalah penelitian dengan pendekatan kualitatif (Moleong, 2018) dengan tujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana perilaku pencarian informasi komunitas Pokemon GO Semarang Timur dalam menentukan taktik bermain yang efektif. Data penunjang dalam penelitian ini didapatkan melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Informan wawancara ditentukan dengan teknik *non-probability sampling* dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Data yang didapatkan kemudian dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil analisis data kemudian disajikan secara deskriptif yang mengungkap bagaimana komunitas Pokemon GO Semarang Timur mencari informasi yang mereka butuhkan.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Kebutuhan Informasi *Game* Pokemon GO dalam Komunitas Pokemon GO Semarang Timur

Dalam memainkan permainan Pokemon GO secara efektif, para pemain dari komunitas Pokemon GO Semarang Timur memerlukan informasi yang sesuai. Pokemon GO adalah sebuah permainan yang bersifat *real-time* atau dapat diartikan menggunakan sistem waktu yang sama dengan dunia nyata. Mekanisme *real-time* tersebut memberikan beragam fitur seperti lokasi, cuaca, serta waktu di dalam permainan yang mencerminkan situasi dunia nyata. Waktu yang berlalu di dalam permainan Pokemon GO akan sama dengan waktu yang berlalu di dunia nyata. Oleh karena itu, untuk mendapatkan pengalaman bermain yang optimal, Pokemon GO mewajibkan para pemainnya untuk menyalakan lokasi GPS pada perangkat bermain mereka.

Fitur *real-time* tersebut menyebabkan para pemain, terutama yang tergabung dalam komunitas Pokemon GO Semarang Timur untuk terus mengikuti perkembangan permainan tersebut, sehingga mereka akan selalu membutuhkan informasi-informasi aktual. Informasi-informasi tersebut antara lain seperti informasi *raid boss*, *event* permainan terbaru, perlisian pokemon terbaru, dan fitur permainan terbaru. Informasi tersebut tercermin dari informan penelitian, “Iya tentu Seperti update event apa yg akan datang Pokemon2 aja yg baru rilis Shiny yg baru rilis Bos raid yg baru Dll.” (Bryan, Minggu 28 Agustus 2022 Pukul 13.45 WIB). Selain informasi yang berhubungan langsung dengan permainan, para anggota komunitas Pokemon GO Semarang Timur juga membutuhkan dan menyebarkan informasi jual beli yang berhubungan dengan permainan tersebut.

Event-event dalam permainan Pokemon GO memiliki waktu terbatas, seperti yang dikatakan informan penelitian, “Tidak perlu setiap hari..Seminggu sekali. Karena event event yg terjadi biasanya ambil waktu seminggu.” (Wirawan, Senin 29 Agustus 2022 Pukul 12.52 WIB). Setelah satu minggu, *event* tersebut akan selesai dan tidak dapat diakses oleh para pemain. Batas waktu tersebut

menyebabkan para pemain merasa dikerja oleh waktu dan harus segera memainkan konten baru tersebut. Tidak jarang, anggota komunitas Pokemon GO Semarang Timur yang tidak sempat memainkan *event* tersebut akan merasa menyesal. Perasaan khawatir akan menyesal apabila tidak sempat memainkan *event* terbaru menjadi salah satu faktor yang menyebabkan anggota komunitas Pokemon GO Semarang Timur terus mencari informasi terbaru dalam permainan Pokemon GO.

4.2 Sumber Informasi Komunitas Pokemon GO Semarang Timur

4.2.1 Instagram dan Youtube sebagai Sumber Informasi Favorit Komunitas Pokemon GO Semarang Timur

Berdasarkan wawancara, sumber informasi yang paling sering digunakan oleh anggota komunitas Pokemon GO Semarang Timur adalah Instagram dan Youtube. Media sosial Instagram banyak dipilih karena terdapat akun-akun penyedia konten Pokemon GO yang selalu memberikan informasi teraktual. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, permainan Pokemon GO memiliki konten-konten permainan yang selalu diperbarui sehingga memerlukan informasi yang selalu diperbarui juga. Akun-akun Instagram yang sering dimanfaatkan oleh anggota komunitas Pokemon GO Semarang Timur untuk mendapatkan informasi terbaru adalah akun @leekduck dan @coupleofgaming. Kedua akun tersebut selalu memberikan bocoran informasi akurat yang akan muncul dalam permainan Pokemon GO. Oleh karena itu, kedua akun tersebut menjadi sumber informasi favorit anggota komunitas Pokemon GO Semarang Timur.

Selain dari media sosial Instagram, anggota komunitas Pokemon GO Semarang Timur juga memanfaatkan Youtube untuk memenuhi kebutuhan informasi mereka tentang permainan Pokemon Go. *Channel* Youtube yang sering dirujuk adalah Adodido. Adodido menjelaskan *event-event* yang sedang atau akan diadakan dalam permainan Pokemon GO. Selain itu, Adodido adalah *youtuber* Indonesia, sehingga informasi yang diberikan dapat dipahami oleh anggota komunitas yang tidak dapat berbahasa Inggris. Penjelasan yang diberikan juga dipraktikkan langsung di dalam permainan oleh Adodido.

4.2.2 Aplikasi Discord, Facebook, Situs *Fanpage* Pokemon GO sebagai Sumber Informasi Lain yang Digunakan oleh Komunitas Pokemon GO Semarang Timur

Berdasarkan beberapa pendapat dari informan, sumber informasi lain yang digunakan oleh komunitas Pokemon Go Semarang Timur yaitu Discord, Facebook dan situs *fanpage* Pokemon Go. Discord adalah aplikasi komunikasi yang dirancang untuk bermain *game*. Server aplikasi Discord yang sering dikunjungi anggota komunitas Pokemon GO Semarang Timur adalah server Pokedex100. Dalam server tersebut, tersedia informasi *event-event* serta fitur permainan yang akurat dan tip dan trik bermain Pokemon GO.

Berikutnya adalah situs *fanpage* Pokemon GO yang dinamakan Gohub. Dalam situs Gohub, disediakan informasi-informasi tentang kabar terbaru dari permainan Pokemon GO. Selain itu, terdapat juga informasi tentang *event* hingga panduan untuk bermain Pokemon GO. Informasi-informasi yang diberikan dinilai bermanfaat oleh anggota komunitas Pokemon GO Semarang Timur sehingga dijadikan sebagai salah satu acuan dalam mencari informasi.

Media sosial lain yang dijadikan sebagai sumber informasi oleh komunitas Pokemon GO Semarang Timur adalah Facebook. Sebelum bergabung dengan komunitas Pokemon GO Semarang Timur, mayoritas informan mendapatkan informasi tentang Pokemon GO melalui fitur *Group* pada Facebook, antara lain yaitu Pokemon GO Indonesia, Pokemon GO Semarang, dan Pokemon GO Semarang (Paseduluran). Informasi yang didapatkan melalui grup-grup tersebut umumnya sama, hanya saja informasi yang diberikan umumnya kurang aktual. Grup-grup tersebut pada umumnya dimanfaatkan sebagai tempat jual beli oleh anggotanya. Pada grup Pokemon GO Indonesia disediakan informasi tautan komunitas-komunitas Pokemon GO yang tersebar di seluruh Indonesia. Berawal dari informasi tersebut, para pemain Pokemon GO di Indonesia dapat bergabung dengan komunitas setempat sesuai dengan domisili pemain.

4.2.3 Sumber Informasi melalui Whatsapp dan Diskusi Antaranggota Komunitas Pokemon GO Semarang Timur

Selain melalui media digital atau *online*, anggota komunitas Pokemon GO Semarang Timur juga dapat memperoleh informasi melalui interaksi sosial dengan anggota komunitas lain. Interaksi sosial atau komunikasi tersebut dapat terjadi melalui platform aplikasi Whatsapp komunitas. Whatsapp dipilih karena mudah diakses oleh anggota komunitas. Melalui Whatsapp, anggota dapat berkomunikasi membagikan informasi yang mereka miliki. Kemudian, informasi yang dibagikan tersebut akan ditanggapi oleh anggota lain, yang memicu diskusi antaranggota. Informasi-informasi baru dapat ditemukan dari diskusi-diskusi yang terjadi tersebut.

Melalui Whatsapp, anggota komunitas akan berdiskusi menentukan tempat untuk melakukan pertemuan komunitas yang biasa disebut “*gathering*”. Pada saat *gathering* tersebut, pada umumnya anggota komunitas akan saling berbincang membahas berbagai hal tentang Pokemon GO, antara lain *gameplay*, *event*, dan fitur permainan. Biasanya, panitia komunitas akan mengadakan kompetisi bermain Pokemon GO, seperti kompetisi menangkap Pokemon terbanyak dalam batas waktu yang telah ditentukan atau kompetisi bobot Pokemon terberat. Kompetisi tersebut biasanya menawarkan beragam hadiah yang menarik.

Gathering yang diadakan oleh panitia komunitas memfasilitasi interaksi sosial antaranggota komunitas. Dalam interaksi sosial tersebut, terjadi proses komunikasi dari mulut ke mulut yang disebut sebagai *Word of Mouth Communication* (WOM) (Kotler & Keller, 2005) yang berupa pemberian rekomendasi baik secara individu maupun kelompok terhadap suatu produk atau jasa yang bertujuan untuk memberikan informasi secara personal. Melalui komunikasi dari mulut ke mulut

tersebut, anggota komunitas dapat berkomunikasi secara langsung dan menyampaikan serta menyebarluaskan informasi tentang Pokemon GO. Interaksi secara langsung tersebut juga memudahkan respons timbal balik komunikasi antaranggota secara langsung.

4.3 Perilaku Pencarian Informasi di Komunitas Pokemon GO Semarang Timur dalam Menentukan Taktik Bermain yang Efektif

4.3.1 (*Starting*) Kesadaran Komunitas Pokemon GO Semarang Timur untuk Memenuhi Kebutuhan Informasi

Komunitas Pokemon GO Semarang Timur menyadari bahwa untuk bermain Pokemon GO harus selalu mengikuti perkembangan Pokemon GO sehingga harus selalu *update* dengan informasi tentang Pokemon GO. Kesadaran tersebut diungkapkan oleh informan penelitian berikut,

“Kalau informasi tetap harus update, cuma dr aplikatornya juga sudah memiliki web resmi dan pemberitahuan langsung di aplikasi ketika akan ada update perihal gameplay ataupun event nya.” (Arga, 28 Agustus 2022 Pukul 19.45 WIB) “Wahh banyak sekali, terutama informasi menghasilkan cuan wkw.” (Arga, 28 Agustus 2022 Pukul 19.50 WIB).

Berdasarkan pendapat informan tersebut, informasi di dalam permainan Pokemon GO sangat penting bagi anggota komunitas Pokemon GO Semarang Timur. Kesadaran tersebut yang mendorong anggota komunitas tersebut untuk melakukan pencarian informasi. Selama anggota komunitas masih terus bermain Pokemon GO, maka kebutuhan informasi tentang Pokemon GO akan terus ada dan anggota komunitas akan terus mencari informasi yang dibutuhkan.

4.3.2 (*Browsing*) Pencarian Sumber Informasi Komunitas Pokemon GO Semarang

Pada komunitas Pokemon GO Semarang Timur, setelah menyadari kebutuhan informasi mereka, anggota komunitas akan mencari informasi tentang Pokemon GO. Informasi yang dicari berupa informasi *event* terbaru dan segala informasi lain yang berkaitan dengan *gameplay* Pokemon GO. Kegiatan yang dilakukan oleh anggota komunitas Pokemon GO Semarang Timur dapat dikategorikan sebagai tindakan *browsing*. Kegiatan *browsing* merupakan kegiatan pencarian informasi yang terarah untuk menemukan informasi yang berpotensi menjadi sumber informasi (Ellis, 1990).

Setiap anggota komunitas memiliki cara mencari informasi yang berbeda-beda. Informasi ditemukan dari berbagai sumber informasi yang disukai masing-masing anggota. Sumber informasi tersebut dapat berupa media sosial seperti Instagram, Youtube, dan Facebook. Sumber informasi lain dapat berupa situs *fanpage* Pokemon GO, grup Whatsapp komunitas, serta interaksi sosial pada komunitas itu sendiri. Anggota komunitas Pokemon GO Semarang Timur senang saling membantu satu sama lain untuk menyebarkan informasi dan sekadar membantu apabila ada yang mengalami kesulitan saat memainkan Pokemon GO seperti yang diungkapkan informan penelitian

“Informasi tersebut saya dapatkan dari berbagai platform seperti YouTube yang sudah saya jelaskan tadi google juga dan komunitas Pokemon Go itu sendiri. Terkadang jika memang ada player yang tidak tahu bisa bertanya kepada sesama komunitas Pokemon Go dan sebisa mungkin kalau mengetahui akan di berikan informasi itu ..” (Aji Endra, 30 Agustus 2022 Pukul 19.50 WIB).

Sebagai sebuah komunitas, interaksi saling membantu antaranggota komunitas tidak dapat dihindarkan. Pada komunitas Pokemon GO Semarang Timur, pertukaran informasi dalam interaksi saling membantu tersebut dapat memupuk pertemanan dan membuat anggota komunitas saling mengenal dan menjadi lebih akrab. Keakraban tersebut nantinya akan lebih mendorong dan mempermudah terjadinya perputaran informasi yang dapat memunculkan informasi baru yang dapat dimanfaatkan anggota komunitas.

4.3.3 (*Differentiating*) Penyeleksian Sumber Informasi dalam Komunitas Pokemon GO Semarang Timur

Penyeleksian informasi yang sudah didapatkan oleh anggota komunitas Pokemon GO Semarang Timur dilakukan dengan bertanya kepada anggota lain. Anggota komunitas pada umumnya akan bertanya pada teman-teman komunitas apabila memiliki kendala atau pertanyaan seperti yang dikatakan oleh salah satu informan penelitian, “Biasa saya tanya sama teman di Grup” (Gwenny, 28 Agustus 2022 Pukul 15.38). Informasi-informasi yang didapatkan dari media *online* tidak semuanya dalam bahasa Indonesia, beberapa disebarkan dalam bahasa Inggris. Penggunaan bahasa Inggris, mengakibatkan beberapa anggota komunitas yang tidak pandai berbahasa Inggris merasa kesulitan sehingga mereka merasa perlu untuk bertanya pada anggota lain yang lebih paham.

4.3.4 (*Verifying*) Penerapan Informasi dalam Permainan Pokemon GO Komunitas Pokemeon GO Semarang Timur

Setelah mendapatkan informasi, anggota komunitas Pokemon GO Semarang Timur akan melakukan pengecekan keabsahan informasi tersebut. Sama seperti aktivitas *verifying* pada teori Ellis, anggota komunitas akan menerapkan informasi-informasi yang didapatkan ke dalam permainan Pokemon GO untuk melihat apakah informasi tersebut sesuai dengan yang diinginkan atau tidak. Pada umumnya, anggota komunitas Pokemon GO Semarang Timur akan langsung menggunakan informasi yang didapatkan ke dalam permainan Pokemon GO seperti yang dikatakan informan berikut, “Iyaaa langsung di aplikasikan di Pokemon Go” (Ronald, 31 Agustus 2022 Pukul 10.48 WIB).

Anggota komunitas juga mencari informasi melalui internet, tetapi tidak langsung digunakan dalam permainannya. Anggota komunitas ini akan membandingkan informasi tersebut dengan koleksi pokemon yang dimilikinya, dan akan meracik taktik yang sesuai seperti yang dilakukan informan berikut,

“Biasanya sih kalau udah sesuai berarti udah cukup, Misalnya line up efektif buat battle itu kan pasti beda2, nah biasanya sih nyoba pakai saran line up yang didapat, kalau misal gak cocok ya nyoba line up sendiri tapi komposisinya nyesuain dari info yang didapat” (Fauzan, 26 Agustus 2022 Pukul 15.10 WIB).

Hasil yang terbaik kemudian akan digunakan untuk mengalahkan *raid boss*. Kreativitas tersebut akan meningkatkan kemungkinan menang yang lebih besar dibandingkan dengan anggota yang menggunakan informasi apa adanya.

Namun, sedikit berbeda dengan model perilaku pencarian informasi Ellis, tidak semua anggota komunitas menggunakan informasi tersebut apa adanya. Beberapa anggota memiliki kecenderungan belajar sendiri berdasarkan pengalamannya saat memainkan Pokemon GO. Anggota yang belajar dari pengalamannya tersebut, biasanya memiliki wawasan dan pemahaman yang luas tentang taktik bermain yang efektif dalam Pokemon GO. Anggota-anggota tersebut melakukan berbagai eksperimen untuk memahami cara bermain Pokemon Go. Eksperimen tersebut seperti yang dilakukan oleh informan penelitian,

“Klo saya belajar secara otodidak, sebelum masuk komunitas, saya sering raid T1 dan t2... Disitu saya belajar tentang type pokemon dan move nya pokemon raid memiliki 2move= fast move dan charger move(ultimate) Belajar tentang damage ke boss raid spt super efektif, normal, no super efektif... Dr indikator diatas raid bossnya” (Umar, 29 Agustus 2022 Pukul 11.53 WIB)

Anggota komunitas tersebut lebih memilih menggunakan kreativitasnya, sehingga tidak terpaku dengan informasi yang ada. Anggota komunitas tersebut berusaha menemukan ritme permainan mereka sendiri berdasarkan preferensi cara bermain masing-masing. Anggota tersebut memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap Pokemon GO, seperti contohnya bagaimana cara mengalahkan *raid boss* dengan preferensi cara bermain masing-masing. Anggota yang menerapkan informasi apa adanya akan mengalami kesulitan apabila ada yang tidak sesuai dengan informasi tersebut, contohnya jika tidak memiliki pokemon yang digunakan dalam informasi yang didapatkan. Sementara anggota yang senang bereksperimen dan berkreasi akan dapat mengatasi permasalahan tersebut dengan memilih pokemon pengganti yang sesuai dengan taktik yang dipakai.

4.3.5 Penerapan Informasi Komunitas Pokemon GO Semarang Timur dalam Menentukan Taktik Bermain yang Efektif

Permainan Pokemon Go merupakan permainan yang menuntut para pemain untuk mencari informasi yang cepat karena semua *event* yang ada di dalam permainan Pokemon Go memiliki waktu yang terbatas. Contohnya pada *event raid boss*, pemain Pokemon Go diminta untuk selalu memantau lokasi *gym* sekitar untuk menemukan telur yang berada di dalam *gym*. Para pemain harus menunggu selama 60 menit hingga telur tersebut menetas. *Boss raid* akan muncul dari dalam telur yang telah menetas dan hanya bisa dilawan dalam durasi waktu yang sama, yaitu 60 menit. Supaya lebih mudah

mengalahkan *boss raid* tersebut, komunitas Pokemon GO Semarang Timur memiliki dua taktik yang biasa digunakan, yaitu taktik menggunakan *list* pemain dan taktik memanfaatkan atribut pokemon.

Komunitas Pokemon GO Semarang Timur memiliki cara tersendiri untuk mengelola pemain dalam melawan *raid boss*. Anggota komunitas akan saling berinteraksi dan bersosialisasi sebelum melawan *raid boss* tersebut. Salah satu anggota akan membuat daftar pemain untuk mendata siapa saja yang ikut serta melawan *raid boss*. Mengalahkan *raid boss* bersama anggota komunitas lain lebih efektif. Hal itu senada dengan pendapat informan penelitian,

“itu adalah dasar dr raid. Misalnya untuk T5 hanya ada 5trainer apakah bisa mengalahkan pokemon legend di t5 jawabannya mungkin bisa,jika 5 trainer itu mempunyai dasar pengetahuan tentang type dan move yg digunakan walaupun kemungkinan besar akan mepet waktunya. Tp trainer sekarang lebih suka beramai ramai dlm raid t5 karena lebih cepat mengalahkan pokemon legend tanpa harus terlalu memperhatikan deck pokemonnya.” (Umar, 29 Agustus 2022 Pukul 11.55 WIB).

Oleh karena itu, membuat daftar peserta *raid boss* menjadi salah satu taktik yang dipraktikkan oleh komunitas Pokemon GO Semarang Timur. Apabila peserta kurang, kemungkinan gagal akan menjadi lebih besar. Selain itu, terdapat kerugian bagi pemain apabila tidak berhasil mengalahkan *raid boss* pada Pokemon GO, yaitu pemain akan kehilangan tiket yang digunakan untuk mengakses *raid boss* tersebut.

Berikutnya adalah taktik bermain dengan memperhatikan atribut pokemon lawan. Setiap pokemon memiliki atributnya masing-masing dengan setiap atribut memiliki kelemahan dan keunggulan terhadap atribut-atribut lain. Dalam merancang taktik menggunakan atribut tersebut, terdapat tiga jenis anggota komunitas yaitu anggota yang secara aktif mencari informasi, anggota yang pasif dalam mencari informasi, dan anggota yang meracik sendiri susunan tim. Anggota yang aktif mencari informasi memiliki kecenderungan untuk selalu *update* perkembangan permainan Pokemon GO dan akan langsung menerapkan taktik yang didapatkan dari sumber informasi yang ditemukan. Anggota yang pasif akan mengandalkan anggota lain yang aktif mencari informasi untuk membagikan temuan mereka di grup Whatsapp, dan cenderung lebih suka bertanya. Bahkan, meskipun informasi yang diberikan sudah tertera jelas, terkadang, anggota yang pasif akan tetap bertanya pada anggota lain. Sementara yang terakhir adalah anggota yang kreatif. Jenis anggota ini biasanya sudah ahli atau sudah memiliki pengetahuan mendalam tentang Pokemon GO sehingga dapat menentukan sendiri tim pokemonnya sesuai dengan kelemahan *raid boss*.

Taktik dengan melihat atribut musuh tidak hanya dapat dimanfaatkan melawan *raid boss* saja, tetapi juga dapat dimanfaatkan melawan musuh-musuh lain dalam Pokemon GO, termasuk pemain lain. Informasi-informasi tentang atribut serta kelemahan pokemon dapat dihafalkan oleh para pemain. Pemain yang hafal dan juga paham tentang atribut tersebut akan lebih mudah menentukan pilihan tim pokemon yang efektif. Anggota tersebut biasanya akan mencoba beragam taktik komposisi tim untuk mendapatkan taktik yang paling optimal. Komposisi tim yang efektif akan memberikan daya serang

yang lebih besar kepada pokemon lawan. Oleh karena itu, pemahaman tentang atribut pokemon sangat penting untuk dapat memenangkan suatu pertandingan dalam permainan Pokemon GO.

Namun, keefektifan taktik tersebut sejalan dengan perkembangan permainan Pokemon GO. Penambahan fitur-fitur atau konten baru dapat mengubah cara bermain. Hal itu mengharuskan para pemain, termasuk anggota komunitas Pokemon GO Semarang Timur untuk tetap *update* dengan informasi terbaru yang ada.

5. Simpulan

Perilaku pencarian informasi yang dilakukan oleh anggota komunitas Pokemon GO Semarang Timur terdiri dari beberapa fase yang hampir sama dengan model perilaku pencarian informasi David Ellis. Setiap informan penelitian memiliki preferensi pencariannya sendiri, dan dapat saling membantu satu sama lain untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Sebagai komunitas rekreatif, komunitas Pokemon GO Semarang Timur mampu mengidentifikasi kebutuhan informasinya. Menindaklanjuti kebutuhan informasi tersebut, anggota komunitas Pokemon GO Semarang Timur dapat menemukan sumber-sumber informasi yang sesuai dengan kriteria informasi yang mereka cari, yaitu informasi yang aktual, akurat, dan cepat.

Sebagai bagian dari *paperless society*, anggota komunitas Pokemon GO Semarang Timur fasih dalam memanfaatkan internet dan media digital untuk mendapatkan dan menyebarkan informasi. Seluruh sumber informasi yang digunakan anggota komunitas berasal dari internet, mayoritas berasal dari media sosial, yaitu Instagram, Youtube, dan Facebook. Sumber informasi lain berasal dari situs web seperti laman *fanpage* Pokemon GO dan berasal dari platform komunikasi internet, yaitu Whatsapp dan Discord.

Dalam mendapatkan informasi, beberapa anggota komunitas Pokemon GO Semarang Timur memiliki pengalaman pencarian informasi yang berbeda-beda. Sebagian anggota tidak bergantung pada sumber informasi eksternal. Anggota-anggota komunitas tersebut lebih memilih untuk mendapatkan informasinya sendiri melalui berbagai eksperimen yang dilakukan saat memainkan permainan Pokemon GO. Hal ini sedikit berbeda dengan model pencarian informasi David Ellis. Sementara sebagian lain, mengalami kesulitan dalam mencari informasinya sendiri. Untungnya, komunitas Pokemon GO Semarang Timur menjalankan fungsinya dengan baik. Anggota komunitas saling mendukung dan membantu satu sama lain sehingga anggota-anggota komunitas yang tidak terlalu mahir mencari informasi tetap dapat memenuhi kebutuhannya. Perilaku pencarian informasi yang dipraktikkan oleh anggota komunitas Pokemon GO Semarang Timur tersebut menunjukkan bahwa mereka dapat dikatakan mandiri dalam mencari informasi.

Daftar Pustaka

- Atmosudirdjo, P. S. (1990). *Pengambilan Keputusan (Decisions Making)*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
Ellis, D. (1990). *New Horizons in Information Retrieval*. London: The Library Association.

- Herlambang, Y. (2014). *Participatory Culture dalam Komunitas Online sebagai Reperesentasi Kebutuhan Manusia* (Vol. 2).
- Kapitan, M., & Hanum, A. N. L. (2018). *Perilaku Mahasiswa dalam Temu Kembali Informasi di Perpustakaan STMIK Pontianak*.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2005). *Marketing Management*. Pearson Education.
- Lancaster, F. W. (1978). *Toward Paperless Information Systems*.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Revisi, Ce). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nisa, F. K., Viratama, A. B., & Hidayanti, N. (2020). *Analisis Pencarian Informasi Remaja Generasi z dalam Proses Pengambilan Keputusan Belanja Online (Analisis pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tidar)* (Vol. 4). Retrieved from <https://datareportal.com/reports/digital-2020-july-global-statshot>
- Notoatmodjo, S. (2015). *Pengembangan Sumber Daya Manusia* (Cetakan 5). Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Purnama, R. (2021). Model Perilaku Pencarian Informasi (Analisis Teori Perilaku Pencarian Informasi Menurut David Ellis). *Pustaka Karya : Jurnal Ilmiah Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 9(1), 10. <https://doi.org/10.18592/pk.v9i1.5158>
- Rahmiati. (2015). *Analisis Kendala Internal Mahasiswa dalam Menulis Karya Ilmiah* (Vol. 4).
- Rumaisha, M., Fauziyah, N., Damayani, N. A., Rohman, A. S., Studi, P., Perpustakaan, I., & Padjadjaran, U. (2014). *Perilaku Knowledge Sharing Multi Bahasa pada Komunitas Fakta Bahasa*. 2(2).
- Sulistyo-Basuki. (2014). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Tangerang Selatan: Univeritas Terbuka.
- Sutayogi, D. J. (2018). *Perilaku Berbagi Informasi pada Komunitas Petani Nyleneh (KPN) Regional Jawa Timur JURNAL Disusun Oleh*.
- Wilson, T. D. (1999). Models in Information Behaviour Research. *Journal of Documentation*, 55(3), 249–270. <https://doi.org/10.1108/EUM0000000007145>

