

KOMUNITAS GAME ONLINE POKEMON GO
(Studi Deskriptif Komunikasi Kelompok pada Komunitas Game Online
Pokemon Go Di Yogyakarta)

Disusun oleh :
Fildaus Saka
NIM : 153090248

ABSTRAK

Fenomena game online pokemon go yang sedang tren di bicarakan saat ini melalui media sosial, menunjukkan bahwa, dapat mempengaruhi peran dan karakteristik seseorang. Model inilah yang kemudian mempengaruhi suatu teori komunikasi kelompok yaitu *Analisis Proses Interaksi* yang terdapat pesan yang terbagi menjadi 2 (dua) yaitu unsur positif dan unsur negatif. Penelitian ini dilakukan studi deskriptif untuk menguji komunikasi kelompok pada komunitas game online pokemon go di Yogyakarta. Informan penelitian yang di ambil adalah 9 orang yang memenuhi semua karakteristik informan yang dianggap peneliti valid.

Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa, persamaan (unsur positif) dan perbedaan (unsur negatif) yang terjadi pada interaksi kelompok yang peneliti amati. Persamaan (unsur positif) yang telah di telah terjadi seperti para informan menyambut baik tentang game online pokemon go, tingkat kebersamaan anggota komunitas lebih besar dari pada memisahkan diri dari komunitas dapat dinyatakan bahwa interaksi kelompok yang terjadi lebih kuat. Persamaan (unsur positif) dinyatakan memiliki nilai besar dari kelangsungan hidup komunitas dari pada perbedaan (unsur negatif) yang dapat memecah belahkan komunitas.

Komunitas pokemon go tidak diharuskan untuk aktif bermain pokemon go, hanya dalam jumlah kecil terdapat anggota dalam kelompok dengan kohesi rendah anggota kelompok tidak selalu berada dalam komunitas pada saat bermain pokemon go. Anggota kelompok dengan kohesi tinggi bersifat kooperatif dan pada umumnya mempertahankan keakraban antar anggota, sedangkan pada anggota dengan kohesi rendah lebih independen dan kurang memperhatikan anggota lain. Intinya, kohesi berkaitan erat dengan kualitas dan kuantitas komunikasi.

Kata kunci: Komunitas, Komunikasi Kelompok, dan Game Online

GO POKEMON GAME ONLINE COMMUNITIES
(Descriptive Study Group on Community Communications Online Game
Pokemon Go In Yogyakarta)

Collated By :
Fildaus Saka
NIM : 153090248

ABSTRACT

Pokemon go online gaming phenomenon being discussed current trends through social media, shows that, can affect a person's role and characteristics. The model is then affect a communication theory Interaction Process Analysis group namely that there is a message that is divided into two (2) that is the element of positive and negative elements. This research was conducted a descriptive study to test the communication in the online gaming community groups pokemon go in Yogyakarta. The informants were taken are 9 people who meet all the characteristics informants considered valid research.

The results of this study explains that, equation (positive elements) and the difference (negative elements) that occurs in the interaction of groups of researchers observed. Equation (positive elements) that have been in had occurred as informants welcomed about online pokemon games go, the level of community members together is greater than the separate themselves from the community can be stated that the group interaction that occurs more powerful. Equation (positive elements) are stated to have a value greater than the survival of the community of the difference (negative elements) that can break belahkan community.

Communities are not required pokemon go pokemon go to active play, only small amounts are members in the group with low cohesion group members are not always in the community while playing pokemon go. Members of the group with high cohesion cooperative and generally maintain intimacy between members, whereas the members with low cohesion more independent and less attention to the other members. In essence, the cohesion is closely related to the quality and quantity of communication.

Keywords: Community, Communications Group, and Game Online