

**PERILAKU *IN-GROUP* DALAM *TRAINER GAME POKEMON GO* DI
KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi salah satu syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S1)*



Oleh :
YOGA ESHA SYAFFITRA
1206078/2012

**PRODI PENDIDIKAN SOSIOLOGI-ANTROPOLOGI
JURUSAN SOSIOLOGI FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

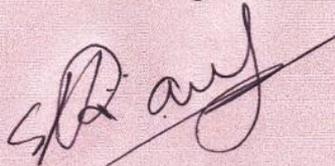
**PERILAKU IN-GROUP DALAM TRAINER GAME POKEMON GO DI
KOTA PADANG**

Nama : Yoga Esha Syaffitra
BP / NIM : 2012/1206078
Program Studi : Pendidikan Sosiologi Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Agustus 2017

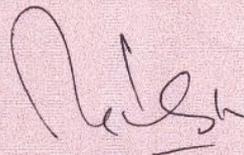
Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dr. Erianjoni, M.Si
NIP. 19740228 200112 1 002

Pembimbing II



Mira Hasti Hasmira, SH., M.Si
NIP. 19790515 200604 2 003



Mengetahui,
Dekan FIS UNP

Prof. Dr. Syafri Anwar, M.Pd
NIP. 19621001 198903 1 002

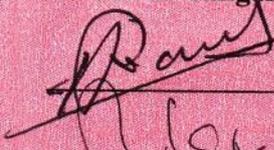
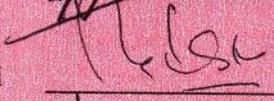
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Hari Selasa, 23 Mei 2017**

**PERILAKU IN-GROUP DALAM TRAINER GAME POKEMON GO DI
KOTA PADANG**

Nama : Yoga Esha Syaffitra
BP / NIM : 2012/1206078
Program Studi : Pendidikan Sosiologi Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Agustus 2017

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
1 Ketua	: Dr. Erianjoni, M.Si	
2 Sekretaris	: Mira Hasti Hasmira, SH., M.Si	
3 Anggota	: Nora Susilawati., S.Sos., M.Si	
4 Anggota	: Erda Fitriani, S.Sos., M.Si	
5 Anggota	: Delmira Syafrini., S.Sos., MA	

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yoga Esha Syaffitra
BP/NIM : 2012/1206078
Prodi : Pendidikan Sosiologi Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan bahwa, skripsi saya yang berjudul **“Perilaku *In-group* Dalam Trainer Pokemon Go Di Kota Padang”** adalah benar merupakan hasil karya sendiri, bukan plagiat dari karya orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademik maupun sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di instansi UNP maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah, surat pernyataan ini saya buat penuh rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Agustus 2017

Diketahui oleh
Ketua Jurusan Sosiologi



Nora susilawati., S.Sos., M.Si
NIP.19730809 199802 2 001

Saya yang menyatakan



Yoga Esha Syaffitra
NIM/TM1206068/2012

ABSTRAK

Yoga Esha Syaffitra, 1206078/2012, Perilaku *in-group* dalam *trainer game Pokemon Go* di Kota Padang . Skripsi. Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh ketertarikan peneliti dalam melihat banyaknya peminat *game Pokemon Go* terutama di Kota Padang. Maraknya *game Pokemon Go* ini, ternyata bisa menimbulkan perilaku *in-group* para peminat *game Pokemon Go*. Perilaku *in-group* merupakan kelompok sosial dimana individu mengidentifikasikan dirinya dalam proses sosialisasi (*socialization*). Perilaku *in-group* dalam *Game Pokemon go* di Kota Padang banyak menimbulkan dampak positif diantaranya terciptanya komunitas-komunitas *game* yang memfasilitasi para *gamers* untuk menuangkan segala pengalaman mereka seputar bermain *game* tersebut. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan perilaku *in-group* dalam kelompok *trainer game pokemon go* di Kota Padang

Penelitian ini dianalisis menggunakan teori Identifikasi diri yang mana teori ini merupakan bagian dari teori perilaku *in-group* dari William Graham Sumner. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe studi kasus jumlah informan 29 orang. Teknik pemilihan informan yaitu dengan cara *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara mendalam. Validitas data menggunakan teknik triangulasi data. Data dianalisis dengan menggunakan model analisis interaktif dari Matthew B Milles dan A. Michael Huberman (reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terdapat beberapa perilaku *in-goup* dalam kelompok *trainer game Pokemon Go* di Kota Padang, diantaranya yaitu: 1. 1) *Trainer Pokemon Go* menjadi hal yang positif di kalangan *trainer* karena bermanfaat untuk menyambung, menjalin serta mempertahankan tali persaudaraan antar *trainer*. 2) Kelompok-kelompok *trainer Pokemon Go* seperti ini dapat memupuk rasa solidaritas dan kekompakan diantara anggota sehingga timbul perasaan untuk saling membantu, meringankan beban orang lain serta melengkapi kekurangan anggota lain. dan 3) Dengan adanya solidaritas yang tinggi diantara anggotanya muncul rasa kecintaan yang mendalam (*In group*) begitu pula sebaliknya, *in group* dapat memunculkan rasa solidaritas pada diri seseorang.

Kata kunci: In-group, Pokemon Go

KATA PENGANTAR



Terlebih dahulu penulis mengucapkan syukur Alhamdulillah kehadirat Allah Subhanahuwata'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Perilaku *in-group* dalam *trainer game Pokemon Go* di Kota Padang”.

Tujuan penulisan ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) di Jurusan Sosiologi, Program Studi Pendidikan Sosiologi-Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. Disamping penelitian itu, penelitian ini juga untuk memperluas khasanah ilmu pengetahuan.

Ucapan terima kasih kepada pembimbing I: Bapak Dr. Erianjoni, M.Si, dan pembimbing II :Ibu Mira Hasti Hasmira, SH., M.Si yang telah memberikan bimbingan, bantuan baik moral maupun spiritual serta motivasi dan doa yang sepenuhnya kepada penulis, sampai selesainya skripsi ini. Semoga semua ini akan dibalas dengan balasan yang berlipat-ganda oleh Allah Subhanahuwata'ala, amin. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengaturkan banyak terima kasih kepada :

1. Kepada kedua orang tua penulis yaitu ayahanda Syaffiadi.s , Ibunda Fitriani. Dan adik saya Filber Annizam, beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dorongan, semangat dan do'a kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan dan penulisan skripsi ini.
2. Ibu Nora Susilawati S.Sos, M.Si Ketua Jurusan Sosiologi dan ibu Ike Sylvia, S.IP., M.Si selaku sekretaris jurusan yang telah membantu memperlancar penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak dan ibu staf pengajar pada Jurusan Sosiologi yang telah memberikan pengetahuan yang bermanfaat selama ini.

4. Ibu Nora Susilawati S.Sos, M.Si, Ibu Erda Fitriani, S.Sos., M.Si dan Ibu Delmira Syafrini, S.Sos., M.A sebagai tim penguji yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Bapak dan ibu staf tata usaha FIS UNP, yang telah membantu memperlancar penyelesaian skripsi ini.
6. *Special thanks for the CBT Family* (Ramoy (kubu), Tantri (yik), Tomy (mantiak), Ria (butet), chaca (cilla), dilla (gapuak), *all so sweat memories*, teman-teman satu kontrakan komplek cimpago putih blok G1 kalian semua luar biasa. Terima kasih yang istimewa juga penulis ucapkan pada Ani Sanjaya, yang telah setia setiap saat membantu dan mendorong penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Rekan-rekan Sosant 2012 seperjuangan yang telah membantu penulis dan memberikan semangat dalam penulisan skripsi ini dan teman-teman yang satu perjuangan di ujung gelar sarjana ini.
8. Semua Informan dan masyarakat yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya para informan peneliti.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati, sebagaimana kata pepatah “*tak ada gading yang tak retak, umua alun satampuak jaguang, darah alun satampuak pinang tak ada manusia yang sempurna*”, dan semua butuh proses belajar. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Penulis mengharapkan kritikan dan saran yang sifatnya membangun. Selanjutnya penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi pembaca umumnya dan penulis khususnya, Amin.

Padang, Agustus 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan dan Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Kerangka Teori	9
F. Penjelasan Konseptual	11
G. Metodologi Penelitian	14
1. Lokasi penelitian	14
2. Pendekatan dan tipe penelitian	15
3. Informan Penelitian	15
H. Teknik Pengumpulan data	16
1. Observasi	16
2. Wawancara	18
3. Triangulasi Data	20
4. Teknik Analisis Data	21

BAB II GAMBARAN UMUM KOTA PADANG

A. Gambaran geografis Kota Padang.....	25
B. Gambaran demografis Kota Padang.....	26
C. Ragam suku bangsa dan agama yang dianut di Kota Padang.....	27
D. Kondisi sosial budaya.....	28
E. Perguruan tinggi di Kota Padang.....	29
F. Beberapa tempat bermain <i>game Pokemon Go</i> di Kota Padang.....	32
G. Cara bermain <i>game Pokemon Go</i>	32
H. Aturan.....	33
I. Efek bermain <i>Pokemon Go</i>	34

BAB III PERILAKU *IN-GROUP* DALAM *TRAINER GAME POKEMON GO* DI KOTA PADANG

A. Hal positif di kalangan <i>Trainer Pokemon Go</i> menyusun strategi bermain	39
1). Menentukan jenis <i>Pokemon</i>	40
2). Kerjasama untuk mendapatkan <i>battle gym</i>	45
3). Menjadi unggul dalam <i>team</i>	49
4). Merayakan kesenangan.....	52
B. Memupuk rasa Solidaritas <i>Trainer game Pokemon Go</i>	56
1). <i>Trainer</i> Sebagai Keluarga.....	57
2). Unjuk Kekompakan <i>Team</i>	62
3). Solidaritas Dalam <i>Team Pokemon Go</i>	65
4). Menjelajah Tempat Baru di Kota Padang.....	66
5). Menjalani Perjalanan Sehari di Kota Padang.....	70
6). Menyempatkan Keluar Secara Sepontan.....	73

7). Memulai Belajar Bahasa.....	76
8). Bermain Sambil Berolah Raga.....	80
C. Menunjukkan Aksi Sosial Team Pada Masyarakat.....	85
1). Penggalangan Dana.....	86
2). Aksi Sadar Lingkungan.....	89

BAB IV. PENUTUP

A. Kesimpulan.....	94
B. Saran.....	95

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jumlah <i>trainer game Pokemon Go</i> Kota Padang.....	4
2. Jumlah penduduk Kota Padang yang terdata BPS Kota Padang.....	25
3. Perguruan tinggi di Kota Padang.....	28
4. Tempat berkumpul <i>trainer game Pokemon Go</i> di Kota Padang.....	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

- 1. Daftar Informan**
- 2. Pedoman Wawancara**
- 3. Pedoman Observasi**
- 4. Surat Izin Penelitian**
- 5. Dokumentasi Penelitian**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia mempunyai naluri untuk senantiasa berhubungan dengan sesamanya. Hubungan yang sinambung tersebut menghasilkan pola pergaulan yang dinamakan pola interaksi sosial. Pergaulan tersebut menghasilkan pandangan-pandangan mengenai kebaikan dan keburukan pandangan-pandangan tersebut merupakan nilai-nilai manusia, yang kemudian sangat berpengaruh terhadap cara dan pola berpikirnya.¹

Dalam proses proses sosialisasi (*socialization*), orang mendapatkan pengetahuan antara “kami”-nya dengan “mereka”-nya. Kepentingan suatu kelompok sosial serta sikap-sikap yang mendukungnya terwujud dalam perbedaan kelompok-kelompok sosial tersebut yang dibuat oleh individu. Kelompok sosial merupakan tempat dimana individu mengidentifikasi dirinya sebagai *in-group*nya.²

Menurut Hendro Puspito kelompok sosial adalah sejumlah orang yang berhubungan secara teratur atau suatu kumpulan nyata, dan tetap dari individu-individu yang melaksanakan peraturan-peraturannya secara berkaitan guna mencapai tujuan yang sama.³

Dalam keadaan sehari-hari, orang sering menjumpai kata tim misalnya tim sepak bola, tim bulu tangkis, tim balap motor, dan tim *game pokemon go*, dan sebagainya. Kata tim memang cukup populer, lebih-lebih pada waktu ini

¹ Soerjono Soekanto, 2009. *Sosiologi suatu pengantar*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada. Hal 103

² *Ibid*, Hal 108

³ Hendropuspito OC, 1990. *Sosiologi Sistematis*, Yogyakarta: PT. Bumi Karisius. hal: 41

tim merupakan sebuah kelompok dengan ciri-ciri tertentu. Artinya, tidak setiap kelompok merupakan sebuah tim.⁴

Penemuan teknologi informasi berkembang dalam skala massal. Teknologi telah mengubah bentuk masyarakat, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global. Sebuah dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan informasi, transportasi, serta yang begitu cepat dan begitu besar mempengaruhi peradaban umat manusia, sehingga dunia dijuluki sebagai *the big village*, yaitu sebuah desa besar, dimana masyarakat yang saling kenal dan saling menyapa satu dengan yang lainnya.⁵

Pada masa perkembangan *game online* yang memasuki Indonesia terakhir, pada tahun 2008 hingga sekarang, ditandai dengan banyaknya *game online* yang masuk ke Indonesia tidak hanya berjenis MMPORPG tetapi juga jenis-jenis lainnya, seperti *Poim Blank*, *freestyle*, dan lain sebagainya⁶. Salah satu efek dari maraknya perkembangan *game* adalah terciptanya *team-team game* yang memfasilitasi para *gamers* untuk menuangkan segala pengalaman mereka seputar bermain *game* tersebut. Tak hanya itu, *team-team* tersebut kemudian dijadikan ajang komunikasi multikultural yang dapat menjelma menjadi gaya hidup dan penyambungan tali silaturahmi antara *gamers*.

Pada tahun 2016 muncul *game online Pokemon Go* yang berbasis GPS di era teknologi digital yang semakin canggih ini. Kehadiran *Pokemon go* yang fenomenal ini sepertinya tidak terbendung lagi, karena semakin banyak

⁴Prof.Dr. Bimo Walgito, 2006. *Psikologi Kelompok*, Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET. Hal: 69

⁵ Burhan Burgin, 2005. *Pornomedia : sosiologi media, kontruksi sosial teknologi telematika dan perayaan seks* di media massa, Jakarta, kencana, hal 21

⁶ Ir. ramses Y hutahae, Mt, 2015. *Play witi smart*. Jakarta: Maruli Pardamedia : hal 12

saja orang-orang yang menyukainya. *Pokemon Go* memang menawarkan *game* yang berbeda, dengan berbasis *augmented reality*, *game* ini memungkinkan kita untuk berinteraksi dengan orang lain dan mengeksplor tempat-tempat baru saat lagi mencari karakter baru.

Untuk sebagian orang ada yang berpendapat bahwa *Pokemon Go* ternyata memiliki dampak positif untuk diri mereka, seperti meningkatkan aktivitas fisik dengan bergerak menyusuri sejumlah lokasi, membuat tubuh kita semakin aktif dan sehat, serta aktif mencari mitra tanding membangun persahabatan baru.⁷ *Pokemon* juga menyehatkan katanya dengan bermain *Pokemon Go* kita juga bisa menurunkan berat badan, entah karena terlalu sering bergerak atau mungkin karena lupa makan⁸.

Franchise Pokemon tersebut di tahun 2016 telah dirilis, *game Pokemon go* adalah sebuah *game* atau permainan realitas tertambah dalam telepon pintar yang dikembangkan oleh Niantic sebuah perusahaan sempalan milik Google yang tersedia untuk perangkat iOS dan Android secara terbatas di beberapa Negara seperti Amerika Serikat, Australia, Selandia Baru, dan Jerman. Permainan ini diluncurkan secara bertahap pada bulan Juli 2016.

Ada gambar tiga karakter para pemimpin *team trainer* akan kita pilih apa bila kita telah masuk ke level 5 *Pokemon Go* ada 3 *team* yaitu: *team instinct* (kuning), *team mystic* (biru), dan *team valor* (merah) masing-masing dipimpin oleh *spark*, *blanche*, dan *candera*⁹. Dalam permainan ini kita harus memilih salah satu *team* untuk bergabung dengan salah satu *team* tersebut

⁷ Andres Alfiandra (22 tahun/ pemain *pokemon go*) wawancara 22 september 2016

⁸ Fredy Candra (22 tahun/ pemain *pokemon go*) wawancara 22 September 2016

⁹ <http://gamestation.id/inilah-wujud-para-pemimpin-team-leader-dari-pokemon-go> (Diakses 9 November 2016)

sebelum kita melanjutkan permainan. Setelah *trainer* bergabung dan setiap *trainer* akan bertarung dengan *team* lain, *trainer* akan bertarung atas nama *team* di *Pokemon Go*, tidak akan ada yang bertarung sendiri.¹⁰

Kota Padang sendiri salah satu tempat yang paling banyak digandrungi *trainer Pokemon Go* adalah Taman Budaya Sumatera barat selain *pokestop*¹¹. *trainer* di Kota Padang sudah banyak peminatnya para penggemar *Pokemon Go* juga memiliki *group* diaplikasi *line* untuk berkomunikasi antar *trainer*, yang rata-rata anggotanya biasa berburu di Taman Budaya ditemukan bahwa *trainer* menghabiskan waktu sebanyak 2-4 jam satu kali permainan, dengan kuantitas bermain *Pokemon Go* 3-6 kali dalam seminggu. Berikut ini data observasi kepada cara perilaku *in-group* dalam kelompok *trainer game pokemon go* di Kota Padang pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Data trainer Game Pokemon go dan Jumlah Trainer di Kota Padang

No.	Nama Team	Umur	Jumlah Pemain
1	<i>Team Instinct</i> (kuning)	18-30	20
2	<i>Team Mystic</i> (biru)	18-30	30
3	<i>Team Valor</i> (merah)	18-30	20
Jumlah			70 orang

Sumber : studi pendahuluan pada tanggal 2-25 Desember 2016)

Secara umum permainan atau sering disebut dengan *game* merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang baik dari kalangan anak-anak, remaja maupun dewasa. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi jenis permainan yang dikenal pun mulai beragam dan bervariasi. Permainan yang beragam di Indonesia dapat

¹⁰ Samsir (27tahun/pemain *pokemon go*) wawancara 22 September 2016

¹¹ Pokestop adalah tempat untuk mendapatkan pokeball dalam permainan pokemon go.

dibagi dalam dua kelompok yaitu: permainan modern dan permainan tradisional¹².

Game Pokemon Go termasuk kedalam permainan modern yang bukan lagi merupakan sarana hiburan yang dilakukan oleh *trainer* tetapi telah menjadi aktivitas rutin bagi *trainer* yang menggemari *game* yang dilakukan oleh *trainer game Pokemon Go* takkan pernah puas dengan menangkap satu *Pokemon* baru saja pemain juga bisa berpindah untuk mendapatkan *Pokemon* yang lainnya, *Pokemon* pertama ditangkap menggunakan *pokeball*¹³ berwarna merah putih *trainer* cukup arahkan *pokeball* kearah *Pokemon* lalu tembak *pokeball* kearah *Pokemon*, dilayar *Pokemon* seakan-akan berada tepat didepan pemain jika tembakan tepat, *Pokemon* akan masuk ke *pokeball* dan menjadi milik *trainer*.

Monster-monster *Pokemon* dibuat seakan bersembunyi di lokasi-lokasi tertentu di dunia nyata, *trainer* harus berlari kesana kemari untuk menemukan mereka di dunia *game* saat lokasi *trainer* berada dekat dengan *Pokemon*, *game* bahkan memberikan radar tertentu berupa ikon dedaunan yang melayang, *trainer* harus berlari cepat menghampiri radar itu, jika tidak *Pokemon* yang tadinya dekat bisa hilang. Kota Padang sendiri banyak terdapat *pokestop*¹⁴ yang terdapat disetiap tempat-tempat ibadah, area publik, bangunan budaya, ataupun monumem disetiap *pokestop* tersebut wajib disinggahi untuk mengumpulkan banyak item ataupun *pokeball*.

¹² Lisa sri dwiyana. 2011. *permainan Tradisional Sumatra barat*. Sumatra barat: bagian proyek pembinaan Permusiuman.

¹³ Pokeball adalah istilah bola setengah lingkaran untuk menangkap pokemon

¹⁴ Pokestop adalah tempat untuk mendapatkan pokeball dalam permainan pokemon go.

Hal ini terlihat pada *trainer* di Kota Padang yang memainkan *game Pokemon Go* pada waktu-waktu yang tidak menentu seperti bisa dilakukan ketika pagi, siang, dan malam hari. Banyak instansi pemerintahan dan area-area militer yang melarang anggota dan semua orang untuk bermain *Pokemon Go* di lingkungannya tersebut, hal ini dapat menimbulkan terjadinya keributan sesama *trainer* karena memperebut bonus dan *Pokemon*. Seperti di lingkungan TNI AL larangan ini berlaku karena bermain *Pokemon Go*, dengan menggunakan telepon pintar itu dapat merekonsiliasi data citra fisik untuk memetakan setiap sudut wilayah, yang berfungsi sebagai *geospatial intelligence* (intelijen geospasial), sehingga di larang main *Pokemon Go* di instansi militer.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditemukan jika fenomena *game Pokemon Go* meruakan fenomena yang marak dan berkembang pesat di kalangan *trainer*. Maraknya *game Pokemon Go* ini, ternyata bisa menimbulkan perilaku *in-group* seseorang terhadap *game Pokemeon Go* yang banyak menimbulkan dampak positif diantaranya terciptanya komunitas-komunitas *game* yang memfasilitasi para *gamers* untuk menuangkan segala pengalaman mereka seputar bermain *game* tersebut. Tak hanya itu, komunitas-kumunitas tersebut kemudian dijadikan ajang komunikasi multikultural yang dapat menjelma menjadi gaya hidup, solidaritas dan penyambungan tali silaturahmi antara *gamers*.

Menurut informasi Adlis Isablez *team* biru (22 tahun)¹⁵, Fredy Candra *team* merah (22 tahun)¹⁶, dan Agung Riadi *team* merah (23 tahun)¹⁷ sangat

¹⁵ Wawancara dengan Adlis isablez (22Tahun) salah seorang mahasiswa fakultas ekonomi UBH. Wawancara dilakukan pada tanggal 14 desember 2016.

menyenangkan apabila berkumpul dan bertemu dengan *team Pokemon Go* disebabkan anggota-anggota yang lain bisa *shering* tentang permainan dan dimana *Pokemon* baru bisa di peroleh.

Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa *trainer* yang bermain *game Pokemon Go* di Kota Padang dengan intensitas yang berdampak negatif pada perilaku *in-grop* mereka. Hal ini berdasarkan temuan di lapangan peneliti bahwa sebagian besar dari mereka masih mepedulikan orang-orang yang sedang membutuhkan bantuan bencana alam.

Berdasarkan penelitian yang berkainatan dengan hal tersebut antara lain: oleh Ida Yanti Darwin 2009 dengan judul “ kehidupan keluarga pejudi (studi kasus: 5 keluarga yang suami atau istrinya seorang pejudi di Kota Padang Panjang). Skripsi ini memebahas tentang kehidupan keluarga suami atau istri seorang pejudi, dan dampak yang timbulkan dari perilaku pejudi terhadap anggota keluarganya¹⁸.

Selanjutnya penelitian dari Dwi Wahyuni dengan judul solidaritas dan *in-grop feeling* kelompok *trah* (studi: *trah simbah kertodikoro, kemiren, srumbung*), dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada *trah* menjadi hal yang positif di masyarakat karena bermanfaat untuk menyambung, menjalin serta mempertahankan tali persaudaraan atara keluarga yang memiliki hubungan kekerabatan yang sama¹⁹. Adapun

¹⁶ Wawancaea dengan Fredy candra (22 Tahun) salah seorang mahasiswa fakultas bahasa dan seni, UNP. Wawancara dilakukan pada tanggal 23 desember 2017.

¹⁷ wawancara dengan Agung riadi (23Tahun) salah seorang mahasiswa fakultas bahasa dan seni, UNP. Wawancara dilakukan pada tanggal 23 desember 2017

¹⁸ Ida Yanti Darwin , *kehidupan keluarga pejudi. Skripsi*. Padang: Universitas Negeri Padang. Hal 11.

¹⁹ Dwi wahyuni, *solidaritas dan in-group feeling kelompok trah (studi: trah simbah kertodikoro, kemiren, srumbung)* yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Hal 4

relevansinya dalam penelitian adalah Dwi Wahyuni solidaritas dan *in-grop felling* kelompok *trah*, Ida Yanti melihat tentang kehidupan keluarga.

Sedangkan peneliti memfokuskan tentang perilaku *in-grop* dalam kelompok *trainer game Pokemon Go* di Kota Padang oleh karena itu, fenomena *trainer Pokemon Go* dikalangan *trainer* ini menarik untuk diteliti. Pilihan *trainer* untuk bermain *game Pokemon Go* ini perlu dikaji diteliti secara ilmiah. Selain itu, sepanjang penelusuran yang peneliti lakukan, baik itu *browsing* di internet dan penelusuran di pustaka, belum pernah peneliti temukan penelitian yang memiliki topik tentang permasalahan diatas, oleh karena itu peneliti tertarik ingin mengetahui lebih dalam mengenai perilaku *in-grop* dalam kelompok *trainer game Pokemon Go* di Kota Padang.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

Game Pokemon Go merupakan salah satu efek dari maraknya perkembangan *game* adalah terciptanya komunitas-komunitas *game* yang memfasilitasi para *gamers* untuk menuangkan segala pengalaman mereka seputar bermain *game* tersebut. Tak hanya itu, komunitas-komunitas tersebut kemudian dijadikan ajang komunikasi multikultural yang dapat menjelma menjadi gaya hidup, solidaritas dan penyambungan tali silaturahmi antara *gamers*. Fokus dari permasalahan *game Pokemon Go* dikalangan remaja hingga orang dewasa Kota Padang pada perilaku *in-group* dalam kelompok *trainer game Pokemon Go* di Kota Padang.

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan pertanyaan yang akan dijawab adalah bagaimana perilaku *in-group* dalam kelompok *trainer game Pokemon Go* di Kota Padang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan dan rumusan permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah perilaku *in-group* dalam kelompok *trainer game pokemon go* di Kota Padang, untuk mendeskripsikan dan menjelaskan perilaku *in-group* dalam kelompok *trainer game pokemon go* di Kota Padang.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis. Penelitian ini dapat digunakan atau dimanfaatkan sebagai tambahan literatur pembaca tentang sosiologi organisasi, khususnya perilaku *in-group* dalam kelompok *trainer game Pokemon Go* Kota Padang.
2. Secara praktis. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah diharapkan dapat memberikan gambaran nyata tentang perilaku *in-group* dalam kelompok *trainer game Pokemon Go* di Kota Padang.

E. Kerangka Teori

Dalam pembahasan penelitian mengenai perilaku *in-group* dalam kelompok *trainer game Pokemon Go* di Kota Padang dianalisis dengan menggunakan teori yaitu *identifikasi diri*, yang mana teori ini merupakan bagian dari teori perilaku *in-group* dari William Graham Sumner. Asumsi dasar dari teori ini yaitu pembedaan antara *in-group* dan *out-group*, W.G.Sumner mengemukakan bahwa “masyarakat premitif” yang merupakan kelompok kecil yang tersebar disuatu wilayah, muncul diferensiasi antara kelompok kita (*we-group*) atau kelompok dalam (*in-group*) dengan orang-orang lain: kelompok orang lain (*others-group*) atau kelompok luar (*out-group*). Menurut W.G.Sumner dikalangan anggota kelompok dalam dijumpai

persahabatan, kerjasama, keteraturan dan kedamaian sedangkan hubungan antara kelompok dalam dengan kelompok luar cenderung ditandai kebencian, permusuhan, perang dan perampokan.²⁰

Inti dari penerapan kelompok sosial pandangan adalah apa yang disebut dengan *contingency management*, yaitu penguatan tingkah laku melalui akibat atau konsekuensi dari tingkah laku itu sendiri. Oleh karena itu di dalam pandangan kelompok sosial motivasi dikontrol oleh kondisi lingkungan, maka tergantung pada tempat tinggal.

Dapat dikatakan bahwa pengaruh individu dapat mempengaruhi perilaku seseorang sehingga mereka berperilaku sesuai dengan kecenderungan tindakan yang dilakukan individu lain. Para individu yang memiliki suatu kecenderungan bersama akan membentuk suatu perilaku kelompok. Begitupun halnya dengan para individu dalam kelompok *Pokemon* yang memiliki kecenderungan bersama sehingga membentuk perilaku kelompok.

Faktor-faktor yang sifatnya ekstrinsik yang berarti bersumber dari luar diri yang turut menentukan perilaku seseorang dalam kehidupan. Teori kelompok sosial ahli-ahli kelompok sosial yakin bahwa motivasi dikontrol oleh lingkungan sangat relevan untuk mengkaji *game Pokemon Go* karena melihat bagaimana perilaku *in-group* dalam kelompok *trainer game Pokemon Go* di Kota Padang. Tingkah laku *trainer game Pokemon Go* bukanlah semata-mata sikap atau tingkah laku yang ditampilkan karena faktor pendorong dari dalam saja, namun pengaruh yang sangat besar dari

²⁰ Kamanto sunarto, 1993, pengantar sosiologi, Jakarta : Fakultas ekonomi UI. Hal 92

lingkungan *trainer* beradaptasi dan menjalani kehidupan, tempat tinggal dan lingkungan memberi andil yang sangat besar dalam mempengaruhi pola pikir seseorang. Lingkungan yang biasa membentuk perilaku seperti tempat tinggal (rumah kost atau kontrakan) yang dekat tempat bermain *game Pokemon Go*.

Para *trainer game Pokemon Go* yang telah menjadi *game Pokemon Go* sudah menjadi objek yang telah dikendalikan atau dikontrol oleh lingkungan terutama lingkungan sekitarnya yang membuat para *trainer game Pokemon Go* sangat sulit mengontrol kebiasaan bermain *game Pokemon Go* yang telah melebihi kapasitas bermain normal hingga berdampak pada terganggunya untuk memegang *handphone*. Salah satu efek dari maraknya perkembangan *game* adalah terciptanya komunitas-komunitas *game* yang memfasilitasi para *gamers* untuk menuangkan segala pengalaman mereka seputar bermain *game* tersebut. Tak hanya itu, komunitas-komunitas tersebut kemudian dijadikan ajang komunikasi multikultural yang dapat menjelma menjadi gaya hidup dan penyambungan tali silaturahmi antara *gamers*.

Dapat disimpulkan bahwa teori ini menilai bahwa perilaku *in-group* dalam kelompok *trainer game Pokemon Go* tidak hanya karena faktor eksternal (lingkungan) namun juga internal (hasrat dan dorongan diri untuk selalu bermain *Pokemon Go*).

F. Penjelasan konseptual

1. Perilaku

Menurut skinner merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar.²¹ Perilaku

²¹ Notoatmodjo, soekidjo, 2003. Pendidikan dan perilaku kesehatan. Jakarta : PT. Rineka Cipta

merupakan wujud parsial dari apa yang disebut dengan kebudayaan. James spradley menekan dimensi kognitif dalam memberikan definisi kebudayaan, bahwa kebudayaan adalah pengetahuan yang diperoleh masyarakat yang digunakan untuk mengidentifikasi pengalaman dan menghasilkan perilaku sosial. Asumsi penting dari definisi ini adalah bahwa pengalaman manusia dan perilakunya sebagian besar dari sistem makna dan simbol.²²

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa Perilaku kebersaan *trainer game Pokemon Go* dapat terbentuk ketika mereka sering berkumpul bersama para anggota *trainer* yang lainnya walupun tidak secara rutin dengan tujuan yang sama

2. *In-group*

Merupakan kelompok sosial dimana individu mengidentifikasi dirinya Dalam proses proses sosialisasi (*socialization*), orang mendapatkan pengetahuan antara “kami”-nya dengan “mereka”-nya. Kepentingan suatu kelompok sosial serta sikap-sikap yang mendukungnya terwujud dalam perbedaan kelompok-kelompok sosial tersebut yang dibuat oleh individu. Kelompok sosial merupakan tempat dimana individu mengidentifikasi dirinya sebagai *in-group*nya.²³

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pertilaku *in-group* yang dilakukan oleh kelompok *team Pokemon Go* di Kota Padang tidak hanya mencari *Pokemon* saja tetapi mereka mewujudkan terbentuk

²² Herianto, (2006) Rekonstruksi program penanggulangan kemiskinan: Jurnal penelitian dan evaluasi. Hal 6-7

²³ Soerjono Soekanto, 2009. *Sosiologi suatu pengantar*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada. ha 108

nya sikap kebersamaan antar kelompok saling kenal antara satu dengan yang lainnya.

4. *Game*

Game adalah sebuah video *game* yang dimainkan lewat sebuah bentuk jaringan *smartphone* atau pun jaringan komputer, jaringan ini biasanya adalah internet atau pun teknologi yang setara dapat menghubungkan jaringan *smartphone* itu sendiri.²⁴

Berdasarkan pengertian diatas, dapat di simpulkan bahwa *game* adalah Perilaku kebersaan *trainer game Pokemon GO* dapat terbentuk ketika mereka sering berkumpul bersama para anggota *trainer* yang lainnya walupun tidak secara rutin dengan tujuan yang sama. Adapun perkumpulan *trainer game Pokemon GO* ini dikarenakan mereka yang akan melakukan transaksi untuk mendiskusikan cara bermain yang dapat dijadikan keuntungan oleh para *trainer* yang baru bermain dan selebihnya dihabiskan untuk mengisi waktu yang kosong atau hanya sekedar untuk bercerita-cerita saja setelah lelah bekerja/selepas kuliah.

5. *Pokemon go*

Pokemon Go adalah sebuah permainan berbasis *augmented-reality* (AR) yang dikembangkan oleh *Pokemon Company* yang bekerjasama dengan Nintendo dan Niantic dimana *trainer* bisa merasakan sensasi petualangan untuk mencari *Pokemon* di dunia nyata. *Game* ini bisa diunduh di Android dan iOS. Cara mainnya *trainer* akan bertindak sebagai pencari *Pokemon* dengan cara berjalan-jalan ke tempat-tempat yang terdeteksi ada *Pokemon* di

²⁴ Riki Yanto. 2001. Pengaruh *game online* terhadap prilaku remaja. *Skripsi*. Padang.fakultas ilmu sosial dan politik.

tempat itu. Permainan ini membutuhkan jaringan internet dan GPS agar *game Pokemon Go* bisa berjalan dengan lancar²⁵.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat di simpulkan bahwa, Tujuan dari permainan ini adalah untuk menjadi yang unggul diantara kelompok-kelompok lain di sebuah kawasan yang telah mereka tempati, menjadi penguasa di Kota Padang dan menghancurkan *Batell Gym* lawan *team trainer* lain dan mendapatkan *Gym* lawan atas pertarungan *Pokemon* yang diberikan. Sebelum bermain, *trainer* diharuskan berdiskusi dengan anggota *team* melihat *Pokemon* mana yang lebih besar CV untuk di tarungkan dan menunggu konfirmasi persetujuan dari permainan tersebut. Permainan ini juga terdapat komunikasi antar *trainer*, untuk menghubungkan komunikasi ke *batell Gym* lawan..

G. Metodologi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitaian dengan judul “perilaku *in-group* dalam kelompok *trainer game Pokemon Go* di Kota Padang”, lokasi ini dipilih karena Kota Padang memiliki banyak penggemar permainan *Pokemon Go* dan para *trainer* juga sudah memiliki *group* tersendiri.

Alasan ini juga diperkuat dengan interaksi peneliti dengan beberapa informan yang telah berjalan relatife lama dan sudah saling mengenal satu sama lain sehingga akan lebih mudah bagi peneliti dalam melakukan penelitian dan melakukan wawancara mendalam (*indepth interview*).

²⁵ <http://.makintau.com/2016/07/apa-itu-pokemon-go>. (diakses pada 9 november 2016)

Berbagai kondisi inilah yang akhirnya memperkuat peneliti untuk ,melakukan penelitian tentang *game Pokemon Go* di kalangan *trainer* di Kota Padang.

2. Pendekatan dan Tipe Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bodgan dan Taylor, pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati yang diarahkan pada latar individu tersebut secara *holistik* (utuh)²⁶. Realnya pendekatan kualitatif yang dilakukan pada penelitian ini, karena peneliti ingin mendeskripsikan tentang perilaku *in-group* dalam kelompok *trainer game Pokemon Go* di Kota Padang. Tipe penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus adalah suatu metode untuk mengetahui secara mendalam terhadap suatu objek dengan mengumpulkan data menjawab pertanyaan “*how*” dalam kegiatan penelitian²⁷. Berdasarkan permasalahan penelitian, peneliti menggunakan metode studi instrinsik yaitu studi kasus yang didalam penelitian ini diharapkan mampu memberi gambaran yang menyeluruh dan mendalam mengenai masalah perilaku *in-group* dalam kelompok *trainer game Pokemon Go* di Kota Padang.

3. Informan Penelitian

Pemilihan informan akan dilakukan secara *purposive sampling*, yakni menetapkan informan dengan sengaja dan sesuai. Menentukan siapa yang akan menjadi informan penelitian sesuai dengan tujuan penelitian²⁸. informasi

²⁶ Lexy, maleong. 1998. “*metode penelitian kualitatif*” bandung: PT.Remaja Rosda Karya. Hal 4

²⁷ Yumeni. 2012. ” *Masalah Ekonomi Rumah Tangga Pasangan menikah usia muda*”. Skripsi. Padang: UNP.

²⁸ Sukardi. 2009. *metode penelitian pendidikan*. Jakarta: bimi aksara. Hal 64

dalam penelitian ini adalah orang-orang dengan kriteria-kriteria seperti: *trainer*, yang terlibat aktif dalam *game Pokemon Go* dengan waktu yang tidak menentu, masyarakat umum yang tinggal di sekitar tempat bermain *game Pokemon Go*, dan orang-orang yang tidak melakukan permainan *game Pokemon Go*.

Jumlah informan penelitian adalah sebanyak 29 orang. Yang terdiri dari 10 orang *team* merah, 10 orang *team* kuning, 9 orang *team* biru anggota *trainer game Pokemon Go* aktif dan pasif, adapun rincian informan dalam penelitian ini adalah informan yang memenuhi kriteria sebagai berikut: a) anggota *trainer game Pokemon Go* yang aktif bermain *game Pokemon Go*, b) anggota *game Pokemon Go* yang pasif bermain *game Pokemon Go*, c) ketua setiap *team game Pokemon G*.

H. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang berhubungan dengan *trainer* Kota Padang sebagai *trainer game Pokemon Go* berupa hasil wawancara dan observasi. Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari dokumentasi seperti internet, perpustakaan, dan laporan penelitian yang relevan, teknik yang dipakai untuk mendapatkan data penelitian ini yaitu:

a. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dimana peneliti mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Penyaksian terhadap peristiwa-peristiwa itu bisa dengan melihat, mendengarkan,

merasakan yang kemudian dicatat seobjektif mungkin. Tujuannya adalah mendeskripsikan setting yang dipelajari, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, orang-orang (aktor) yang terlibat dalam aktivitas dan makna kejadian dilihat dari perspektif mereka yang terlibat dalam kejadian yang diamati tersebut. Adapun observasi yang peneliti lakukan adalah observasi partisipasi partisipan (terlibat langsung). Dalam hal ini peneliti berada disana dan menjadi bagian dari *trainer game Pokemon Go*. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data secara langsung tentang bentuk perilaku *in-group* dalam kelompok *trainer game Pokemon Go* di Kota Padang.

Observasi yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah dengan mengamati kegiatan yang dilakukan oleh *trainer game Pokemon Go*. Pengamatan dilakukan dengan mendatangi *trainer* yang sedang bermain *Pokemon*, bermain *Pokemon Go* sebelum waktu bekerja serta ketika *trainer* sesudah waktu bekerja. Dalam penelitian ini peneliti mendapatkan 29 informan *trainer game Pokemon Go*. Pendekatan dengan informan diawali dengan cara peneliti sengaja mendatangi langsung *trainer* yang sedang beristirahat diluar rumah atau sedang berkumpul dengan *team*. Dari sini peneliti memanfaatkan waktu tersebut untuk menggali informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian. Selanjutnya penelitian dilakukan dengan cara mendatangi informan langsung ke rumahnya serta bertemu dengan teman *trainer* informan merupakan orang-orang yang peneliti kenal seperti Andres Alfiandra (22 tahun), Fredy Chandra kusuma (22 tahun), Samsir (27tahun) dan Pandu Ilyas (25 tahun).

Peneliti juga mendatangi tempat biasa *trainer game Pokemon Go* berkumpul dengan anggota lainnya, biasanya anggota *trainer game Pokemon Go* memiliki tempat tongkrongan tersendiri seperti di Taman Budaya Sumatera Barat (*taem* biru dan kuning) dan (*team* merah) di Gedung Joang, dan di kafe serta ditempat yang mereka anggap dapat memanfaatkan wifi gratis agar kuota mereka tidak cepat habis.

Kesulitan yang peneliti rasakan ketika melakukan observasi adalah terkadang informan sibuk dengan *handphone* atau *gadget*, sehingga informan tidak fokus terhadap apa yang peneliti tanyakan. Selain itu teman dari *trainer* yang kurang terbuka terhadap perilaku temannya serta ada yang tidak mau member informasi temannya. Sedangkan kemudahan peneliti selama observasi adalah anggota *trainer game Pokemon Go* sangat terbuka dengan peneliti, baik melalui tatap muka maupun secara via BBM (*Blackberry Massanger*) dan memberikan izin untuk mengikuti kegiatan *trainer* di hari sabtu dan minggu.

b. wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari informasi yang lebih mendalam dan jumlah informasinya sedikit atau kecil. Tujuan dilakukan wawancara ini adalah untuk mendengar, mencatat, memahami, secara seksama dan mendetail tentang permasalahan dan untuk mendapatkan data-data yang kongkriat dan akurat perilaku *in-group* dalam kelompok *trainer game Pokemon Go* di Kota Padang.

Wawancara yang dilakukan adalah wawancara yang tidak terstruktur dan dapat dilakukan melalui tatap muka maupun dengan menggunakan telepon. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara bebas dimana peneliti tidak melakukan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Wawancara tidak terstruktur atau terbuka adalah wawancara sering digunakan untuk penelitian lebih mendalam tentang informan.

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara individual. Dalam wawancara pribadi orang-orang yang terlibat hanya lah seorang interviwer²⁹ dan seorang interview³⁰. Wawancara semacam ini dapat memberikan pemeliharaan terhadap hal-hal yang bersifat rahasia (*privacy*) sehingga sangat memungkinkan untuk bisa memperoleh data atau informasi yang intensif³¹.

Melalui wawancara ini peneliti mengumpulkan data atau informasi langsung bertatap muka dengan informan. Pada saat wawancara peneliti menggunakan *handphone* sebagai alat perekam, setelah melakukan wawancara penulis menulis kembali hasil wawancara agar memudahkan peneliti dalam menganalisis data. Sebelum melakukan wawancara peneliti menghubungi informan terlebih dahulu untuk meminta waktu informan untuk wawancara. Wawancara dengan informan dilakukan dengan cara mendatangi keberadaan informan seperti tempat kos, kedai-kedai tempat bermain *game Pokemon Go* atau tempat-tempat yang sudah dijanjikan oleh informan sebelumnya.

²⁹ Pewawancara atau orang yang melakukan wawancara

³⁰ Orang yang di wawancarai

³¹ Arief,subyantoro. 2006. "metode dan teknik penelitian sosial". yogyakarta: ANDI. Hal 106.

Sebelum melakukan wawancara peneliti terlebih dahulu menjalani hubungan yang baik dengan informan penelitian agar tercipta suasana yang nyaman dalam proses pengumpulan data. Proses wawancara tidak selalu berjalan dengan mudah, selama proses wawancara berlangsung penulis juga mengalami kesulitan. Tetapi kesulitan hanya peneliti alami saat melakukan wawancara awal dengan informan penelitian karena pada umumnya informan penelitian menganggap keingintahuan peneliti tentang perilaku *in-group* dalam kelompok *trainer game Pokemon Go* di Kota Padang. Sehingga peneliti harus menjelaskan maksud peneliti yang sebenarnya, oleh karena itu dalam penelitian ini wawancara yang dilakukan dengan informan berlangsung beberapa kali tergantung kepada kedekatan dan keterbukaan informan menceritakan tentang perilaku *in-group* dalam kelompok *trainer game Pokemon Go* di Kota Padang.

3. Triangulasi data

Untuk menguji keabsahan data dalam penelitian ini maka akan dilakukan triangulasi data, yaitu data sejenis dikumpulkan dari informan yang berbeda. Dalam melakukan pengujian terhadap data yang diperoleh, peneliti melakukan pengujian dengan cara menanyakan pertanyaan yang sama kepada informan yang berbeda. Apabila data yang diperoleh dari informan yang berbeda mempunyai kesamaan atau saling mendukung maka dapat diperoleh kesimpulan tentang perilaku *in-group* dalam kelompok *trainer game Pokemon Go* di Kota Padang. tetapi lebih pada peningkatan pemahaman peneliti terhadap apa yang ditemukan.

Tujuan dari triangulasi bukan mencari kebenaran tentang perilaku *in-group* dalam kelompok *trainer game pokemon go* di Kota Padang tetapi lebih pada peningkatan pemahaman peneliti terhadap apa yang ditemukan³². Pada penelitian ini peneliti melakukan triangulasi data ketika melakukan observasi, wawancara serta dokumentasi dengan cara yang sama terhadap orang-orang yang menjadi informan, walaupun sumber berbeda. Begitu juga dengan observasi dan dokumentasi dilakukan secara berulang-ulang untuk melengkapi dan mencocokkan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan sehingga mendapatkan ketepatan informasi dari hasil penelitian.

4. Teknik Analisis Data

Menurut Moleong, analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Dilihat dari segi tujuan penelitian, prinsip pokok tujuan kualitatif adalah menemukan teori dari data³³. Analisis data juga dapat diartikan merupakan analisis terhadap data yang berhasil dikumpulkan oleh peneliti melalui perangkat metodologi tertentu³⁴. Data yang dikumpulkan melalui wawancara disusun dan diolah secara sistematis disajikan secara deskriptif dan dianalisis secara kualitatif. Analisa data dilakukan dengan menginterpretasikan data yang diperoleh secara terus-menerus dari awal sampai akhir penelitian. Proses analisa data dimulai dengan menelaah data yang diperoleh dari berbagai sumber dan informan, setelah data tersebut

³²Sugiyono.Op.cit hal 241

³³ Moleong Lexi J. 2005. "*Metodologi Penilitin Kualitatif*". Bandung: PT Remaja Rosdakarya

³⁴ Bungin, Burhan. 2001. "*Metodologi Penelitian kualitatif aktualisasi Metodologi ke Arah Ragam Varian Kontemporer*". Jakarta: Rajawali Pers. Hal : 196

dipelajari dan ditelaah kemudian dilakukan penafsiran terhadap data, sehingga data tersebut bermakna dan menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan konsep-konsep yang diduga sebelumnya.

Dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif yang terdiri dari tiga komponen yaitu reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Ketiga komponen tersebut dilakukan secara bersamaan, maksudnya antar komponen bukan merupakan langkah-langkah hierarki tetapi dapat diulang ke komponen lainnya jika dirasa perlu untuk melengkapi data. Adapun cara analisis data kualitatif dilakukan seperti yang diungkapkan oleh Milles dan Huberman sebagai berikut.³⁵

a. Reduksi data (*Data Reduction*)

Laporan dianalisis sejak dimulainya penelitian. laporan ini perlu direduksi yaitu dengan memilih hal-hal pokok yang sesuai dengan fokus penelitian, kemudian mencari temanya. Data yang didapat dari lapangan kemudian ditulis dengan rapi, rinci, serta sistematis setiap selesai mengumpulkan data. Data yang telah direduksi dapat memberikan gambaran lebih tajam tentang hasil wawancara dan memudahkan untuk mencarinya jika sewaktu- waktu diperlukan. Reduksi data dapat membantu dan memberikan kode-kode pada aspek tertentu. Dalam proses pengumpulan dan pengelompokan data peneliti akan menggunakan kode-kode dan poin-poin tertentu supaya memperoleh gambaran yang jelas mengenai *Pokemon Go* di kalangan *trainer*.

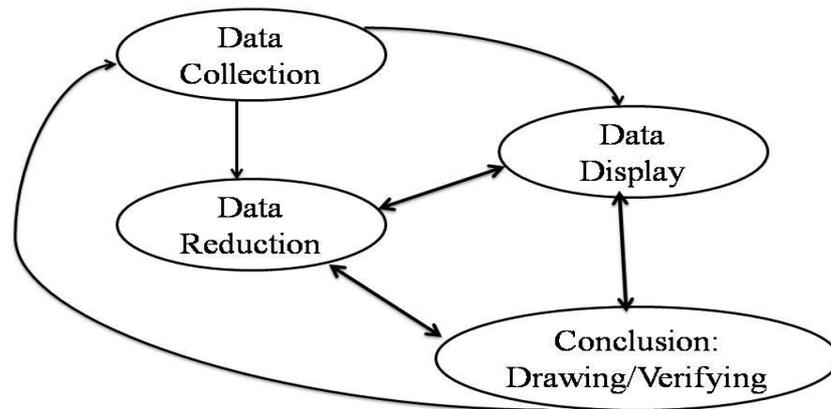
³⁵ Usman, Husaini dan Purnomo Setiady Akbar. 2009. "*Metodologi Penelitian Sosial*". Jakarta : Bumi Aksara. Hal 85-88.

b. Penyajian data (*Data Display*)

Data Display adalah menyajikan data dalam bentuk tulisan atau tabel, dengan melakukan display data dapat memberikan gambaran menyeluruh sehingga memudahkan peneliti dalam menarik kesimpulan dan melakukan analisis tentang *Pokemon Go* di kalangan *trainer* di Kota Padang. Pada tahap *display* data ini, penulis berusaha menyimpulkan melalui data yang telah disimpulkan pada tahap reduksi sebelumnya. Agar didapat data-data yang akurat, data-data dikelompokkan ke dalam tabel dan tabel ini akan membantu peneliti dalam melakukan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Data yang sudah disimpulkan diperiksa kembali dan dibuat dalam bentuk laporan penelitian atau penyajian data ini adalah penyajian sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan terhadap masalah penelitian.

c. Penarikan kesimpulan/verifikasi (*Conclusion Drawing/ Verification*)

Dari awal melakukan penelitian, peneliti selalu berusaha mencari makna dari data yang diperoleh, verifikasi dengan cara berfikir ulang selama melakukan penulisan. Meninjau kembali catatan di lapangan, bertukar pikiran agar bisa mengembangkan data. Selanjutnya menganalisis data dengan cara membandingkan jawaban informan mengenai permasalahan penelitian yang sifatnya penting. Jika dirasa sudah sempurna, maka hasil penelitian yang telah diperoleh nantinya akan ditulis dalam bentuk laporan akhir tentang perilaku in-group dalam kelompok *trainer game Pokemon Go* di Kota Padang.



**Gambar: Komponen dalam analisis data (*Interactive model*)
Oleh Miles & Huberman**