

Abstrak

Pemain game Pokemon Go harus mengetahui informasi terbaru tentang Pokemon Go, karena Niantic sebagai developer game selalu memberikan update terbaru agar pemain Pokemon Go berkembang. Perilaku penemuan informasi trainer Pokemon Go merupakan perilaku penemuan informasi pada kehidupan sehari – hari anggota komunitas Pokemon Go Surabaya yang dapat ditinjau berdasarkan model dari Rajo Savolainen yaitu Everyday Life Information Seeking. Dalam Model ini mencakup cara hidup (way of life) dan penguasaan hidup (mastery of life). Cara hidup menggambarkan latarbelakang penemua informasi yang dipengaruhi oleh ukuran waktu, model konsumsi dan hobi. Sedangkan penguasaan hidup menggambarkan tindakan dari pemecahan masalah yang dihadapi berdasarkan tipologi optimis-kognitif, pesimis-kognitif, defensif-afektif dan pesimis-afektif.

Pada penelitian kuantitatif deskriptif ini dilakukan pada komunitas Pokemon Go Surabaya yang menggunakan teknik accidental sampling dengan 88 Responden. Hasil penelitian ini bahwa perilaku penemuan informasi pada komunitas Pokemon Go Surabaya memiliki faktor yang berpengaruh dalam melatarbelakangi mereka melakukan penemuan informasi ialah modal sosial dan sikap individu. Anggota komunitas pokemon Go akan melakukan penemuan informasi setelah mereka bekerja atau kuliah ditunjukkan diperkuat dengan hasil penelitian sebesar 44,3% dan responden sebesar 31,8% menyatakan mereka mencari informasi terbaru tentang Pokemon Go, dan sebesar 42% orang menyatakan mereka berburu pokemon adalah kegiatan yang sering dilakukan anggota komunitas Pokemon Go Surabaya. Alasan anggota komunitas Pokemon Go surabaya menggunakan media elektronik karena informasi yang selalu uptodate dan alasan menggunakan media cetak karena bahasa yang mudah di pahami. Tipologi anggota komunitas Pokemon Go Surabaya dalam peemuan informasi ialah optimis-kognitif sebesar 62,5% ditandai dengan adanya sikap positif dan tidak emosi saat menghadapi masalah yang di temukan agar dapat memperoleh hasil positif saat melakukan penemuan informasi.

Kata kunci : Perilaku Penemuan Informasi, Komunitas, Pokemon Go Surabaya

Abstract

Pokemon Go game players must know the latest information about Pokemon Go, because Niantic as a game developer always provides the latest updates so that Pokemon Go players can develop. The Pokemon Go trainer information seeking behavior is information seeking behavior in the daily lives of members of the Pokemon Go Surabaya community that can be reviewed based on Rajo Savolainen's model, Everyday Life Information Seeking. In this model includes the way of life and mastery of life. The way of life illustrates the background of all information that is influenced by time measurement, consumption models and hobbies. Whereas the mastery of life illustrates the actions of solving the problems faced based on optimistic-cognitive, pessimistic-cognitive, defensive-affective and pessimistic-affective typologies.

In this quantitative descriptive study conducted on the Pokemon Go Surabaya community using accidental sampling techniques with 88 respondents. The results of this study that the behavior of information discovery in the Pokemon Go Surabaya community has influential factors in the background of their information discovery is social capital and individual attitudes. Members of the Pokemon Go community will make information discovery after they work or lecture shown to be strengthened by the results of the actual research of 44.3% and respondents amounting to 31.8% stated they were looking for the latest information about Pokemon Go, and 42% of people stated that they hunt pokemon is an activity that is often done by members of the Pokemon Go Surabaya community. The reason why Pokemon Go Surabaya members use electronic media is because the information is always up-to-date and the reason for using print media is because the language is easy to understand. The typology of members of the Pokemon Go Surabaya community in the discovery of information was 62.5% optimistic-cognitive marked by positive and unemotional attitudes when facing problems that were found in order to obtain positive results when making information discovery.

Keywords : Information Seeking Behavior, Community, Pokemon Go