

Jurnal Pendidikan Agama Kristen

REGULA FIDEI

Volume 3 | Nomor 2 | September 2018

FENOMENA GAME POKÉMON GO DALAM TINJAUAN PSIKOLOGI DAN TEOLOGI

Joseph Christ Santo

Sekolah Tinggi Theologi Berita Hidup Surakarta
jx.santo@gmail.com

Abstract: *Pokémon Go is one of the augmented reality based games and is rampant in 2016. To declare that this game needs to be banned or not, researchers need a psychological and theological approach to assess this game. Based on a psychological approach, this game actually contains positive things. The player gets up and moves around, and relates to strangers. Theologically, Pokémon Go as a form of entertainment does not have anything that needs to be banned. What is needed from Pokémon Go players is self-control so that they don't get caught up in addiction. The ban on Pokémon Go does not touch the real problem, what is needed more than Pokémon Go players is self-control*

Keywords: *Internet Games, Pokémon Go, Addiction, Augmented Reality*

Abstrak: *Pokémon Go adalah salah satu game yang berbasis augmented reality dan marak pada tahun 2016. Untuk menyatakan bahwa game ini perlu dilarang atau tidak, Peneliti memerlukan pendekatan psikologis dan teologis untuk menilai game ini. Berdasarkan pendekatan psikologis, game ini justru mengandung hal positif. Pemainnya bangkit dan bergerak di sekeliling, serta berelasi dengan orang asing. Secara teologis, Pokémon Go sebagai salah satu bentuk hiburan tidak memiliki sesuatu yang perlu dilarang. Yang dibutuhkan dari pemain Pokémon Go adalah pengendalian diri sehingga tidak terjebak kepada kecanduan. Pelarangan Pokémon Go tidak menyentuh persoalan yang sesungguhnya, yang lebih dibutuhkan dari pemain Pokémon Go adalah pengendalian diri*

Kata Kunci: *Game Internet, Pokemon Go, Kecanduan, Realitas Tertambah*

PENDAHULUAN

Pada bulan Juli 2016 banyak masyarakat yang membicarakan game baru, khususnya masyarakat pengguna internet. Game ini diberi nama Pokémon Go, yang mana game ini tidak hanya membuat penggunanya diam tak beranjak di hadapan ponsel pintarnya, tetapi juga membuat penggunanya bergerak atau berjalan mengikuti instruksi game tersebut.

Grohol menuliskan, Pokémon Go adalah aplikasi mobile game baru yang didasarkan pada game Pokémon populer yang diciptakan pada tahun 1995. Ia menggunakan kamera smartphone seseorang dan GPS untuk menempatkan karakter Pokémon di dunia nyata di dekat dengan pemain. Dalam rangka untuk mendapatkan poin, karakter ini perlu “ditangkap” oleh pemain. Pemain dapat melihat karakter di lingkungan dunia nyata mereka dengan melihat layar mereka, dan menggunakan permainan untuk menangkap karakter Pokémon.¹

Berbagai komentar pro dan kontra dilontarkan seiring munculnya Game ini. Muncul kekhawatiran bahwa pengguna game ini mengabaikan keselamatan dirinya demi mengikuti instruksi game, misalnya seseorang bisa saja menyeberang jalan tanpa memperhatikan kondisi lalu lintas demi mendapatkan objek. Bahkan ada yang mencurigai game ini disusupi untuk memindai lokasi-lokasi di wilayah negara lain, termasuk lokasi-lokasi yang bersifat rahasia. Tetapi ada juga yang memandang positif lahirnya game ini, karena game ini telah mengubah paradigma bahwa pecandu game internet terpaku di satu tempat dan mengabaikan lingkungannya. Mereka yang memandang positif game ini mengatakan bahwa game ini justru mematahkan tuduhan bahwa ketergantungan pada game online telah membuat seseorang egois dan mengabaikan aspek sosial.

¹Grohol, J.M. “Pokémon Go Reportedly Helping People’s Mental Health, Depression”, *World of Psychology*. 2016. <http://psychcentral.com>

Ada beberapa pertanyaan yang perlu dibahas di dalam makalah ini. Bagaimanakah perkembangan game dan internet hingga lahirnya game Pokémon Go? Bagaimanakah pandangan psikologi terhadap game Pokémon Go? Bagaimanakah pandangan teologi terhadap game Pokémon Go? Bagaimanakah sikap yang sepatutnya terhadap game Pokémon Go?

PEMBAHASAN

Perkembangan Hingga Lahirnya Game Pokémon Go

Pada sekitar tahun 1980 berkembang alat elektronik yang disebut *game watch*. Alat permainan ini berbentuk kotak kecil dengan panjang kira-kira 10-15 cm, memiliki tombol-tombol yang berfungsi untuk menggerakkan atau mengarahkan karakter dalam game. Apabila pemain berhasil menggerakkan karakter pada posisi yang tepat dan saat yang tepat, maka ada nilai yang diperoleh. *Game watch* semakin berkembang dari waktu ke waktu dengan bertambahnya ragam permainan. Namun sebuah *game watch* umumnya hanya mampu memainkan satu permainan. Karena itu bila seseorang ingin memainkan lebih dari satu permainan, ia perlu memiliki lebih dari satu unit *game watch*.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat turut berpengaruh pada perkembangan game. *Game watch* yang hanya bisa memainkan satu atau beberapa permainan mulai digeser dengan perangkat yang lebih baru. Lambat laun alat kecil ini dipandang terlalu terbatas secara visual dan pilihan permainan, sehingga lahirlah alat yang lebih besar seukuran televisi, disebut video game.

Granic, Lobel dan Rutger melaporkan bahwa pada akhir tahun 2013, di Amerika Serikat 91% dari anak usia 2 sampai 17 tahun memainkan video game.

Ini menunjukkan bahwa perkembangan video game begitu pesat, sehingga di negara maju video game adalah piranti yang cukup dikenal.²

Video game juga berkembang dari waktu ke waktu. Perkembangan tampak dari perangkat keras maupun perangkat lunak. Dari segi perangkat keras, muncul nama-nama seperti Nintendo, Play Station, dan sebagainya. Dari segi perangkat lunak, mulai bermunculan game yang dapat langsung dijalankan pada *Personal Computer* (PC).

Perkembangan lebih jauh dari video game adalah game yang terhubung dengan internet. Awalnya, internet menghubungkan menghubungkan jaringan-jaringan komputer yang ada di dunia. Sebagaimana arti namanya, internet berarti antar-jaringan. Maka komputer yang terhubung pada jaringan internet bisa saling terhubung.

Dewi menuliskan, internet memberikan lingkungan komunikasi yang sinkron, memberikan banyak kepentingan psikologis. Termasuk *chat room*, di mana pengguna dapat berkomunikasi dengan ratusan orang secara bersama dan berbasis teks digunakan untuk bermain game yang mencerminkan teknologi.³

Teknologi jaringan juga berkembang, yang semula komputer terhubung melalui jaringan kabel kemudian terhubung melalui jaringan nir-kabel. Di sisi lain, ukuran komputer semakin hari semakin kecil berbanding terbalik dengan dengan kapasitas yang semakin besar. Seiring berjalannya waktu, telepon selular (ponsel) dilengkapi kemampuan untuk terkoneksi dengan jaringan internet. Telepon selular yang berkemampuan internet ini disebut ponsel pintar (*smartphone*).

²Granic, I., Lobel A., dan Engels, R.C.M.E. "The Benefits of Playing Video Games", *American Psychologist* Vol. 69, No. 1, January 2014, 66–78.

³Dewi, I.C. *Pengantar Psikologi Media* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2015), 139.

Lebih lanjut Dewi mengatakan, bahwa internet telah berubah jauh dari adopsi awal oleh pelaku bisnis dan masyarakat umum sebagai sarana mencari dan bertukar informasi. Saat ini semakin kultus untuk fungsi komunikasi melalui e-mail, browser, ponsel, MP3 player, dan game internet.⁴

Tergabungnya internet ke dalam ponsel ikut membawa aplikasi game internet untuk dapat dijalankan melalui ponsel pintar. Ponsel pintar menjadi alat untuk memainkan game internet. Sehingga sebagaimana dikatakan Dewi, ponsel pintar selain digunakan untuk fungsi komunikasi juga berfungsi untuk e-mail, browser, MP3 player, dan game internet.

Selanjutnya teknologi Global Positioning System (GPS) telah menghasilkan kemampuan mengetahui posisi seseorang atau benda berada di permukaan bumi ini. Ketika teknologi ini ditanamkan pada ponsel pintar, keberadaan orang yang memegang ponsel pintar ini dapat terpantau. Fitur ini telah dimanfaatkan untuk menolong menemukan jalan atau rute lalu lintas.

Game Pokémon Go merupakan game internet yang dipadu dengan GPS dan dapat dijalankan melalui ponsel pintar. Pappas mengatakan, bahwa pada akhirnya fitur yang datang bersama-sama dalam Pokémon Go menarik keinginan manusia nyata, seperti kebutuhan untuk koneksi sosial. "Ini benar-benar menjawab dorongan utama perilaku manusia. Walaupun *virtual reality* telah mendapatkan banyak saingan akhir-akhir ini, seperti Facebook mencoba untuk masuk ke pasar game, *augmented reality* (termasuk "Pokémon Go"), yang membawa maya perangkat tambahan untuk lingkungan Anda sendiri, memiliki beberapa keunggulan utamalebih dari game dari dalam headset," demikian kepada Live Science.⁵

⁴ Ibid., 146.

⁵ Pappas, S. "The Psychology of 'Pokémon Go': What's Fueling the Obsession?" *Live Science*. 2016. <http://www.livescience.com/technology>

Pokémon Go tidak bertujuan untuk pemandangan hyper-realistis sebagaimana dalam pengalaman *virtual reality*. Sebaliknya, permainan ini dimainkan di smartphone dan tablet layar kecil. Layar harus portabel, karena permainan membutuhkan pemain untuk berada di tempat-tempat tertentu untuk “menangkap” Pokémon dan untuk melawan mereka terhadap satu sama lain. Algoritma yang cukup canggih untuk menempatkan Pokemon di daerah cocok dengan lingkungan dunia nyata, misalnya karakter air yang tinggal di dekat pantai, dan karakter nokturnal untuk pemain keluar pada sore hari.⁶

Padangan Psikologi terhadap Game Pokémon Go

Game Pokémon Go adalah game yang relatif baru, sehingga belum banyak penelitian mengenai game ini. Oleh karena itu hasil penelitian tentang unsur-unsur yang terkandung dalam gamen Pokémon Go digunakan sebagai pendekatan untuk menganalisis game ini dari sudut pandang psikologi. Game Pokémon Go melibatkan beberapa unsur yang masing-masing bisa menyebabkan adiksi. Setidaknya, ada tiga unsur yaitu game sebagai piranti lunak, internet sebagai media penghubung, dan ponsel pintar sebagai piranti keras. Cukup banyak ahli psikologi yang menuliskan dan meneliti tentang adiksi seseorang pada masing-masing unsur ini, tetapi penelitian mengenai game Pokémon Go belum banyak dilakukan.

Sebagai game, potensi timbulnya ketergantungan pasti ada. Ketika game dimainkan anak-anak, peran orang tua dibutuhkan untuk mengontrol berapa

lama anak diperbolehkan bermain game agar tidak berpengaruh pada kesehatan mental dan fisiknya. Untuk menjaga kesehatan fisik, sebaiknya anak

⁶ Ibid.

tidak menonton lebih dari satu jam karena organ visual anak masih lentur dan sistem biopsinya hanya tahan selama itu. Di samping itu untuk menjaga kesehatan mentalnya orangtua harus benar-benar menjaga program yang akan dimainkan.⁷

Sebagaimana game yang tidak terhubung dengan internet berpotensi menimbulkan ketergantungan, game internet tentunya juga berpotensi sama, apalagi dengan koneksi internet memungkinkan pemain mendapatkan lebih banyak tawaran program dan kesempatan bermain bersama orang lain di tempat yang berbeda. Beberapa penelitian tentang kecanduan game internet atau *internet game disorder*. King dan Delfabo mengidentifikasi empat faktor kognitif yang mendasari Internet Game Disorder (IGD), meliputi (a) keyakinan tentang nilai reward permainan dan tangibilitas, (b) aturan maladaptif dan tidak fleksibel tentang perilaku gaming, (c) ketergantungan-lebih pada game untuk memenuhi kebutuhan harga diri, dan (d) game sebagai metode memperoleh penerimaan sosial.⁸

Dari penelitian King dan Delfabo tersebut terlihat jelas faktor psikologis yang menyebabkan seseorang kecanduan game internet, terutama faktor kognitif. Sementara game internet telah menyebabkan kecanduan, penelitian juga menunjukkan bahwa ponsel pintar telah menyebabkan seseorang terikat. Sebagian orang merasa tidak nyaman jika tidak membawa ponsel pintar.

Di kalangan mahasiswa, penggunaan ponsel pintar telah menjadi penting karena mereka menggunakannya untuk beberapa tujuan, tidak hanya untuk apa yang disediakan internet, tetapi juga untuk mengeksplorasi aplikasi yang menyediakan fungsi baru. Fungsi ini memungkinkan pengguna tidak hanya

⁷ Edy, A. *Ayah Edy Menjawab 100 Persoalan Sehari-hari Orangtua yang Tidak ada Jawabannya di Kamus Mana Pun* (Jakarta: Noura Books, 2012), 227.

⁸ King, D.L., Delfabbro, P.H. "The cognitive psychology of Internet gaming disorder", *Clinical Psychology Review* (34: 2014), 299.

untuk berkomunikasi dengan orang lain secara tatap muka atau langsung, yang merupakan cara yang sempurna bagi siswa yang malu untuk berkomunikasi dengan orang lain, tetapi juga untuk menikmati berbagai jenis hiburan seperti game. Pengguna juga bisa mendapatkan informasi saat berselancar di internet yang membantu mereka untuk melarikan diri dari situasi yang tidak nyaman.⁹

Sebuah sampel yang representatif dari 404 mahasiswa dari sebuah universitas publik di Amerika Serikat bagian Tenggara disurvei tentang ketergantungan mereka pada ponsel pintar. Satu dari lima menilai diri mereka sebagai benar-benar bergantung pada telepon mereka; sekitar setengah setuju bahwa mereka terlalu bergantung. Perempuan lebih dari laki-laki melaporkan merasa lebih aman dengan ponsel mereka daripada tanpa itu. Lebih dari setengah mahasiswa melaporkan bahwa mereka menggunakan ponsel mereka sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah atau meringankan suasana hati yang buruk.¹⁰

Al-Barashdi et.al.meneliti mengenai kecanduan ponsel pintar di kalangan mahasiswa, menemukan bahwa gender dan penggunaan ponsel tidak berhubungan secara signifikan. Beberapa studi telah meneliti hubungan antara kecanduan dan bidang siswa studi, ditemukan bahwa mahasiswa ilmu sosial memiliki tingkat kecanduan lebih tinggi daripada mahasiswa ilmu fisika.

Game internet yang teraplikasikan ke dalam ponsel pintar memungkinkan seseorang lebih terikat. Kecanduan akan game internet

⁹Al-Barashdi, H.S., Bouazza, A., dan Jabur, N.H. "Smartphone Addiction among University Undergraduates: A Literature Review", *Journal of Scientific Research & Reports* 4 (3), 2015: 210-225, <http://www.sciencedomain.org>.

¹⁰Emanuel, R. "The Truth about Smartphone Addiction", *College Student Journal*, January 2015, <https://www.researchgate.net/publication/281243425>.

diperkuat dengan kecanduan dengan ponsel pintar, bahkan dimudahkan dengan portabilitas ponsel pintar tersebut.

Bagaimana dengan Pokémon Go? Tentunya potensi kecanduan terhadap game ini tetap ada. Ditambah lagi dengan tuntutan game ini untuk bergerak memudahkan dengan portabilitas ponsel pintar, secara teori, potensi kecanduan semakin besar.

Pandangan Teologi terhadap Game Pokémon Go

Pada umumnya orang Kristen setuju bahwa kecanduan narkoba, minuman keras, judi adalah perbuatan tidak benar (1 Kor. 6:10). Sekalipun masih ada juga orang Kristen yang mengalami kecanduan hal-hal tersebut, mereka tahu bahwa kecanduan akan hal-hal tersebut berdampak buruk, dan mereka berusaha agar lepas dari kecanduan tersebut. Tetapi banyak orang yang tidak sadar bahwa bentuk-bentuk kecanduan semakin berkembang seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi dan salah satunya yang parah adalah kecanduan game.

Kecanduan game merupakan fenomena yang banyak terjadi saat ini. Kecanduan game tidak terjadi di kalangan remaja dan anak-anak saja, melainkan juga di kalangan orang dewasa. Kecanduan yang parah akan menyebabkan seseorang kehilangan koneksi atau hubungan dengan dunia nyata dan tenggelam dalam dunia game yang menyebabkannya mengabaikan banyak hal yang harusnya ia lakukan, bahkan mengabaikan keperluan dasar dirinya sendiri. Tidaklah mengherankan maka banyak kasus kecanduan game yang parah berujung pada kematian.¹¹

¹¹“Bahaya Kecanduan Game” *Suara Injil* 10 Februari 2015, <http://suarainjil.com/?p=3481>

Pada dasarnya kecanduan game dapat disejajarkan dengan keterikatan kepada berhala. Dulu penyembahan berhala begitu mudah dibedakan, mana orang yang menyembah patung atau benda lain selain Tuhan. Tetapi pada zaman sekarang ini berhala tidak lagi berwujud patung. Iblis mencoba menggeser kebergantungan manusia kepada Allah menjadi kepada yang lainnya. Berhala-berhala modern yang menjauhkan manusia dari Allah salah satunya adalah keterikatan kepada game online. Inilah tipuan setan, sehingga hati, jiwa, dan pikiran manusia tidak lagi untuk Tuhan tetapi untuk game.

Ketika seseorang kecanduan game, sesungguhnya ia sudah menempatkan ilah lain di hadapan Tuhan. Inilah yang disebut Paulus sebagai ilah zaman ini, “yaitu orang-orang yang tidak percaya, yang pikirannya telah dibutakan oleh ilah zaman ini, sehingga mereka tidak melihat cahaya Injil tentang kemuliaan Kristus, yang adalah gambaran Allah (2 Kor. 4:4).” Padahal Allah tidak menghendaki umat-nya mengikatkan diri dengan ilah lain, seperti tertulis berikut ini: “Jangan ada padamu allah lain di hadapan-Ku (Kel. 20:3).”

Mungkin sebagian orang akan bertanya-tanya, apakah game merupakan sesuatu yang salah? Pada dasarnya game adalah salah satu bentuk hiburan. Tetapi hiburan melalui game diperoleh dengan memberikan perhatian penuh kepada game yang sedang dijalankan. Perhatian penuh ini mencakup pandangan mata, pikiran, dan ketangkasan. Adalah hal yang wajar selama orang masih bisa mengendalikan diri dan membatasi dirinya tidak ingin dan ingin lagi mengikuti kelanjutan game, namun jika seseorang sudah ingin dan ingin mengikuti kelanjutan game, dapat ditengarai ia sudah mengalami

kecanduan. Maka bila ditinjau dari segi manfaatnya, perkataan Paulus kepada jemaat Korintus berikut ini dapat menjadi pedoman apakah game diperbolehkan atau tidak. “Segala sesuatu halal bagiku, tetapi bukan semuanya

berguna. Segala sesuatu halal bagiku, tetapi aku tidak membiarkan diriku diperhamba oleh suatu apapun (1 Kor. 6:12).” Ini menunjukkan tidak adanya larangan termasuk untuk bermain Pokémon Go, tetapi belum tentu bermain Pokémon Go mendatangkan manfaat, sedangkan kecanduan Pokémon Go sama halnya menjadi hamba bagi Pokémon Go.

Game Pokémon Go merupakan game yang bukan hanya membuat pemainnya fokus di depan layar tetapi juga bergerak menangkap virtual objek yang bertebaran di berbagai tempat. Pengguna Game Pokémon Go tidak lagi terkurung di dalam ruangan dan jauh dari hiruk-pikuk masyarakat, mereka bergerak di antara orang banyak. Sekilas memang mereka berbaur di tengah masyarakat, namun demikian individualisme pemain Pokémon Go tetap tampak. Keberadaan mereka di tengah-tengah keramaian kadang-kadang mengabaikan sekitarnya demi mendapatkan karakter game yang diburunya. Individualisme ini cukup berbahaya bila pemain Pokémon Go sudah terjebak kepada kecanduan. Sekalipun ia berada di antara orang lain, ia tetap terasing dari lingkungannya.

Jemaat Kristen adalah persekutuan orang-orang yang telah dipanggil dari dalam gelap kepada terang yang ajaib. Kata kunci “persekutuan” sangat jelas menekankan pentingnya aspek sosial. Bahkan tidak sedikit ayat-ayat dalam Alkitab yang menekankan pentingnya hidup bersosialisasi dengan sesama orang Kristen. Selama bermain Pokémon Go sebatas hiburan, hal itu adalah wajar.

Orang yang kecanduan Game Pokémon Go menjadi orang yang individualis, dan bergeser dari maksud Allah dalam karya penyelamatan-Nya. Oleh karena itu, pemain Pokémon Go perlu mengendalikan diri agar ia tidak terjebak kepada kecanduan yang menjadikannya diperhamba oleh Pokémon Go. Pengendalian diri atau penguasaan diri adalah salah satu ciri buah roh

yang tertulis dalam surat Galatia: “Tetapi buah Roh ialah: kasih, sukacita, damai sejahtera, kesabaran, kemurahan, kebaikan, kesetiaan, kelemahlembutan, penguasaan diri. Tidak ada hukum yang menentang hal-hal itu (Gal. 5:22-23).” Orang yang hidupnya dipimpin oleh Roh Kudus akan menunjukkan buah roh, dan salah satu cirinya adalah penguasaan diri. Artinya, orang yang hidupnya dipimpin oleh Roh Kudus mampu mengendalikan dirinya untuk tidak kecanduan dan diperhamba oleh Game Pokémon Go.

Sikap Terhadap Game Pokémon Go

Objektivitas penilaian dibutuhkan ketika membahas sikap penolakan atau penerimaan terhadap sesuatu. Itu sebabnya dibutuhkan kenetralan terhadap semua kelebihan dan kekurangan dari apa yang dinilai.

Memang ada potensi kecanduan pada game internet. Tetapi game internet tidak selalu negatif. Dewi mengemukakan pandangannya yang positif: memanfaatkan permainan *multiuser game* memberikan kesempatan bagi anak-anak usia 10-17 tahun untuk bereksperimen.¹²

Mengenai game Pokemon Go, Pappas mengatakan, ada bahaya untuk bergerak di sekitar dunia nyata dengan wajah seseorang terjebak menghadap ponsel, sementara permainan tidak mendorong pemain untuk memperhatikan lingkungan mereka. Dalam banyak hal, permainan bisa secara psikologis

menguntungkan, katanya. Para pemain bangkit dan bergerak di sekeliling, dan penelitian telah menemukan efek meningkatkan suasana hati dari aktivitas fisik. Ikatan sosial yang penting bagi kesehatan mental, juga, dan beberapa

¹²Dewi, I.C. *Pengantar PsikologiMedia* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2015), 155.

penelitian menunjukkan bahwa percakapan ringan dengan orang asing meningkatkan kesejahteraan.¹³

Apa yang dikemukakan Pappas mengenai Pokémon Go, justru ada lebih banyak keuntungan dari game ini. Oleh sebab itu tindakan melarang menginstal Pokémon Go pada ponsel pintar yang dilakukan oleh beberapa instansi pemerintah Indonesia baru-baru ini bukanlah tindakan yang tepat. Kesalahan bukan terletak pada aplikasi Pokémon Go, tetapi pada orang yang memainkan game pada waktu dan tempat yang tidak tepat.

Kecanduan game Pokémon Go mungkin sudah didahului dengan kecanduan pada game-game internet sebelumnya, namun tidak terlihat karena game-game sebelum Pokémon Go tidak mendorong pemainnya beranjak dari tempatnya. Peneliti berpendapat, pelarangan Pokémon Go tidak menyentuh persoalan yang sesungguhnya. Jika seseorang memang sudah kecanduan game internet, maka ia juga akan kecanduan Pokémon Go.

Seorang yang memiliki penguasaan diri, sanggup mengendalikan dirinya sedemikian rupa sehingga sekalipun ia bermain game, termasuk Pokémon Go, ia sanggup mengakhiri permainan sebelum menjadi kecanduan.

KESIMPULAN

Pokémon Go merupakan aplikasi game pada ponsel pintar yang berbasis internet dan memanfaatkan teknologi *augmented reality*. Sebagai game memang ada potensi menyebabkan kecanduan, tetapi sebenarnya ada lebih banyak segi positif dari game ini, ada banyak kebutuhan psikologis manusia yang bisa terpuaskan melalui game ini. Dari segi teologis, tidak ada salahnya orang

¹³Pappas, S. "The Psychology of 'Pokémon Go': What's Fueling the Obsession?" *Live Science*. 2016. <http://www.livescience.com/technology>

bermain Pokémon Go. Oleh sebab itu pelarangan Pokémon Go tidak tepat karena tidak menyentuh persoalan yang sesungguhnya, yaitu kecanduan game internet. Yang perlu dimiliki seseorang dalam bermain Pokémon Go adalah pengendalian diri, sehingga ia bisa mengakhiri permainan sebelum menjadi kecanduan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Barashdi, H.S., Bouazza, A., dan Jabur, N.H. "Smartphone Addiction among University Undergraduates: A Literature Review", *Journal of Scientific Research & Reports* 4(3), 2015: 210-225, <http://www.sciencedomain.org>
- Alkitab Terjemahan Baru*. Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia, 2015, c1974.
- "Bahaya Kecanduan Game" Suara Injil 10 Februari 2015, <http://suarainjil.com/?p=3481>
- Dewi, I.C. *Pengantar Psikologi Media*. Jakarta: Prestasi Pustaka. 2015.
- Edy, A. *Ayah Edy Menjawab 100 Persoalan Sehari-hari Orangtua yang Tidak ada Jawabannya di Kamus Mana Pun*. Jakarta: Noura Books. 2012.
- Emanuel, R. "The Truth about Smartphone Addiction", *College Student Journal*, January 2015, <https://www.researchgate.net/publication/281243425>
- Granic, I., Lobel A., dan Engels, R.C.M.E. "The Benefits of Playing Video Games", *American Psychologist* Vol. 69, No. 1, 66–78 January 2014
- Grohol, J.M. "Pokémon Go Reportedly Helping People's Mental Health, Depression", *World of Psychology*. 2016. <http://psychcentral.com>
- King, D.L., Delfabbro, P.H. "The cognitive psychology of Internet gaming disorder", *Clinical Psychology Review* 34: 2014.
- Pappas, S. "The Psychology of 'Pokémon Go': What's Fueling the Obsession?" *Live Science*. 2016. <http://www.livescience.com/technology>
- Smith M., Robinson L., dan Segal, J. "Smartphone Addiction", *HelpGuide.org: Trusted Guide to Mental, Emotional & Social Health*. 2016. <http://helpguide.org>