perluas pasar. Tapi, manajemen Nintendo sebelumnya tetap bersikeras dengan kebijakan hanya memproduksi *game* konsol. Tapi, "Akhirnya Nintendo telah berubah dan melakukan perubahan strategis yang besar," ungkap Iwata.

Setelah bekerjasama dengan DeNA, Nintendo akhirnya mau melepaskan salah satu ikon unggulannya, Pokemon untuk menjadi *game mobile* yang dikembangkan oleh Niantic. Labs, pengembang Ingress, *game* dengan konsep sama seperti Pokemon GO. Kongsi ini lewat Pokemon Company. Nintendo pemilik sepertiga saham Pokemon Company.

Nintendo pertama kali resmi menjajal pasar *smartphone* pada April 2016 lalu. Mereka merilis aplikasi *game* Miitomo yang diunduh sekitar 10 juta pengguna di bulan pertama. Tapi kemudian, popularitas *game* ini merosot drastis.

Sejauh ini, Nintendo sudah mengunduh sukses dengan peluncuran Pokemon Go. Nilai valuasi sahamnya bertambah US$ 12 miliar atau jadi sekitar US$ 30 juta sejak debut Pokemon Go dua pekan lalu. Dalam perdagangan Selasa (12/7) lalu, saham Nintendo melonjak 13%, setelah sehari sebelumnya meroket 25% . Ini memberi harapan pada pembuat *game* lain.

Namun, masih belum diketahui, apakah Pokemon Go mampu mempertahankan tingkat kesuksesan dan interaksi antarpenggunanya. Selain itu, juga belum bisa dilihat, apakah kesuksesan ini akan merembet juga pada peningkatan penghasilan besar bagi Nintendo.

Seperti dikutip *Reuters*, beberapa analis optimistis tentang potensi *game* ini akan mendatangkan penghasilan bagi Nintendo. Pendapatan itu datang dari penjualan uang virtual untuk membeli benda-benda dalam *game* untuk mendongkrak kualitas Pokemon Go dengan cepat, supaya para *trainer* bisa bermain lebih seru lagi.

Bulan ini, Nintendo juga bakal merilis alat tambahan bertajuk Pokemon Go Plus. Alat seharga US$ 35 ini terkoneksi dengan *smartphone* dan memberi sensasi yang berbeda dalam bermain Pokemon Go.

Hitungan JPMorgan, Pokemon Go bisa menyumbang pendapatan sebesar 10 miliar yen per bulan di tahun pertama. Amir Anvarzadeh, analis BGC Partners Inc, menilai, Nintendo sudah mempersiapkan Pokemon Go dengan matang sehingga popularitasnya meroket dalam tempo singkat. Pokemon Go memang mungkin tak bisa langsung memperbaiki laba dalam waktu dekat. "Tapi, ini membuktikan Nintendo berpotensi meraih sukses besar di bisnis *game mobile*," ujarnya seperti dilansir *Bloomberg*.

Dalam waktu dekat, Nintendo bakal meluncurkan dua aplikasi *game* lagi: Animal Crossing dan Fire Emblem. Analis menilai, *game* tersohor Nintendo yakni Mario dan Zelda bakal mampu mendongkrak kinerja Nintendo secara signifikan

Yang jelas, langkah Nintendo masuk ke pasar *game mobile* diikuti oleh pesaingnya, Sony Corporation. Produsen *game* konsol PlayStation ini juga mencoba menggali peruntungan di pasar itu. Pada Maret 2016, meeka mendirikan ForwardWorks yang fokus membesarkan bisnis *game mobile*. ❑

Inovasi untuk Tetap Menjadi Unggul

Pokemon Go jadi demam di mana-mana. Bahkan, belum ada seminggu *game mobile* itu meluncur, beragam kejadian sudah mewarnai ketenarannya, mulai dari pemain yang harus berurusan dengan polisi lantaran menganggu lalulintas saat mencari karakter Pokemon, hingga *gamer* yang tiba-tiba harus menjelajah makam untuk menangkap Pikachu. Ya, *game* besutan Nintendo Inc dan Niantic Labs ini memang fenomenal!

Yuswohady, pengamat *marketing management,* bilang, langkah Nintendo yang meluncurkan Pokemon Go sebagai terobosan terbaru di dunia *game*. "Melalui *game mobile* ini, Nintendo menyuguhkan jenis keasyikan dan pengalaman bermain berbeda karena memadukan *augmented reality* (AR)," ujarnya.

Sebagai bagian dari perusahaan teknologi, inovasi pada sebuah produk mutlak diperlukan oleh Nintendo. Dalam hal ini, Pokemon Go menyajikan inovasi dalam *experience* alias pengalaman. Namun, dalam pandangan Yuswohady, jika dalam dua tahun ke depan Nintendo tak menciptakan pengalaman baru, ketenaran Pokemon Go bakal sirna. "Kuncinya, Nintendo harus menemukan *game-game* terbaru," imbuh dia.

Tak hanya dengan sesama perusahaan besar pembuat *game*, di era persaingan yang ketat ini Nintendo juga harus bersaing dengan perusahaan rintisan (*start-up*) yang mengembangkan *game*. "Menurut saya, ini pesaing yang menakutkan, karena dengan mudahnya mereka muncul," ungkapnya.

Lantas, Yuswohady memberi contoh Google yang bisa menghadapi persaingan *start-up* ini dengan baik. Ia mengatakan, Google yang memiliki modal kuat selalu membeli perusahan rintisan yang berpotensi menyainginya. "Nintendo kuat tidak, bila ada *start-up* muncul langsung dibeli," ucap dia.

Selain itu, Yuswohady juga menilai, dalam perusahaan teknologi keberhasilan ditentukan oleh *silverbullet* (peluru perak). Dalam hal ini, produk perusahaan tersebut menjadi *silverbullet*. Kata dia, Pokemon Go bisa jadi lebih kuat dari Nintendo, sehingga nantinya menjadi *brand* yang dikenal luas. Ini seperti yang terjadi pada produk-produk Apple, semacam iPhone, iPad, dan lainnya, yang lebih tersohor ketimbang induknya.

Yang menarik, Yuswohady menambahkan, kesuksesan Pokemon Go tidak bisa ditebak. Sebab, ada berbagai faktor seperti keberuntungan Nintendo yang meluncurkan aplikasi *game* tersebut pada momentum yang tepat. "Ada fitur AR yang luar biasa, sehingga orang jadi asyik bermain. Dan, di era jejaring sosial ini menjadi viral yang meledak," jelas dia. ❑

Refleksi

Berpikir Negatif yang Positif

Jennie M. Xue,
Kolumnis Internasional dan Pengajar Bisnis, tinggal di California, AS, www.jenniexue.com

Doktrin berpikir positif atau *positive thinking* digunakan oleh para motivator dan inspirator. Dengan optimisme yang merupakan buah dari berpikir positif, setiap langkah yang masih belum jelas, dijalankan dengan keyakinan alias *faith*.

Berpikir positif berguna dalam menciptakan iklim pembelajaran kondusif sehingga tidak ada rasa takut. Berpikir positif juga memberikan suasana segar dalam mengeksekusi sesuatu hingga selesai. Berpikir positif berguna dalam melahirkan optimisme, jadi setiap kegagalan tidak menghentikan langkah.

Namun sesungguhnya, berpikir positif 100% bukanlah pondasi dalam pencarian solusi akan suatu masalah. Seseorang yang hanya berpikir positif saja, tidak bisa dipastikan berhasil, mengingat ini merupakan cerminan dari kenaifan dan tidak hidup dalam realita.

Contohnya, setiap perjanjian hukum atau *legal agreement* pasti mempertimbangkan beberapa skenario yang masih merupakan hipotesis akan kejadian-kejadian wanprestasi (*breach of contract*). Tanpa mempertimbangkan kemungkinan-kemungkinan wanprestasi, maka perjanjian hukum akan dipenuhi oleh lubang-lubang yang menganga (*legal loopholes*), yang sangat merugikan.

Tidak hanya terbatas akan profesi-profesi yang berhubungan dengan hukum yang berfondasi *negativity thinking*. Seorang aktivis dan jurnalis atau wartawan juga berpola pikir negatif, karena memang pekerjaan mereka untuk mengkritisi sistem dan imbasnya. Juga banyak profesi lainnya.

Jika Anda telah sangat menginternalisasi *negativity thinking*, apa efeknya bagi diri Anda dalam jangka panjang? Burukkah seseorang yang dominan berpikir negatif? Mengingat premis *what you think, you'll become* alias apa yang Anda pikirkan akan menjadi kenyataan, apakah dengan berpikir negatif artinya hidup Anda telah pasti terpuruk dalam kegelapan selamanya? Mari kita jawab.

Berbagai premis *positivity and positive thinking* memang sangat mudah dijual. Apalagi, ketika seminar-seminar motivasi sedang laris. Faktanya, penelitian para pakar psikologi menunjukkan, visualisasi berbagai tujuan tidaklah menjamin pencapaian bila eksekusi dijalankan dengan sembarangan.

Dengan kata lain, membayangkan hidup di rumah mewah tidak menjamin pasti mendapatkannya, selama Anda tidak menjalankan aktivitas-aktivitas strategis yang bermuara kepada eksekusi yang ditargetkan. Berharap saja sambil bervisualisasi secara pasif, bukanlah jaminan harapan tercapai. Yang menjamin adalah eksekusi tiap hari sedikit demi sedikit dengan strategi tepat, sehingga destinasi semakin dekat.

Terkadang, negativitas diperlukan sebagai rambu tanda bahaya.

Negativitas

Data dari berbagai survei di berbagai negara oleh The Gallup Poll yang menggunakan variabel produk domestik bruto (PDB) per kapita, ekspektasi hidup dan kesehatan, tingkat korupsi, serta kebebasan sosial menunjukkan, penduduk negara-negara yang paling *happy* bukanlah mereka yang mengandalkan buku-buku motivasi dan para motivator bernuansa berpikir positif. Sepuluh negara paling positif (*happy*) di dunia adalah: Swiss, Islandia, Denmark, Norwegia, Kanada, Finlandia, Belanda, Swedia, Selandia Baru, dan Australia.

Jika Anda tidak mampu berpikir positif setiap saat, maka bergembiralah. Karena hidup memang bukan untuk mengejar hal-hal positif dan kebahagiaan belaka. Namun, hidup untuk memahami mengapa hal-hal tertentu terjadi, baik yang positif maupun negatif.

Seseorang bermental kenyal (*tough but flexible*) mengenal hidup yang tidak selalu positif, dan tujuan hidupnya bukanlah untuk mencapai kebahagiaan (*to achieve happiness*). Seseorang bermental kenyal mengenali bagaimana tetap bertahan dan tetap mengeksekusi setiap langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan tertentu.

Terkadang, negativitas diperlukan sebagai rambu tanda bahaya. Bisakah Anda selamat saat terjun dari tebing tanpa adanya tali pengaman namun hanya berbekal pikiran yang positif? Tentu tidak.

Janganlah bermusuhan dengan negativitas dan pikiran negatif, karena mereka adalah sahabat kita dalam evolusi biologi sejak ribuan tahun lampau. Apabila nenek moyang kita pemburu selalu berpikir positif, bisa jadi mereka lama jadi santapan binatang liar. Negativitas membuat kita waspada, bersiaga, dan siap tempur.

Negativitas merupakan metakognisi yang perlu kita hargai, sepanjang tidak sampai mengganggu aktivitas sehari-hari. Dengan kata lain, negativitas membuat kita lebih berhati-hati, tapi jangan sampai membuat kita menjadi penakut.

Jika Anda kerap berpikir negatif sehingga diejek teman sebagai seorang pesimistis, jangan kecil hati. Kesuksesan Anda dalam hidup, karier, dan bisnis tidak dibentuk oleh pikiran positif, oleh kemampuan mengeksekusi setiap langkah dalam merealisasikan tujuan.

Berpikir positif memang membantu suasana kerja agar nyaman sehingga fokus lebih terjaga. Tapi, negativitas merupakan rambu tanda bahaya yang perlu diperhatikan. ❑